マンガの基礎デッサン
林 晃（Go office）・角丸つぶら 著
デフォルメ編

# マンガの基礎デッサン

How To Draw manga

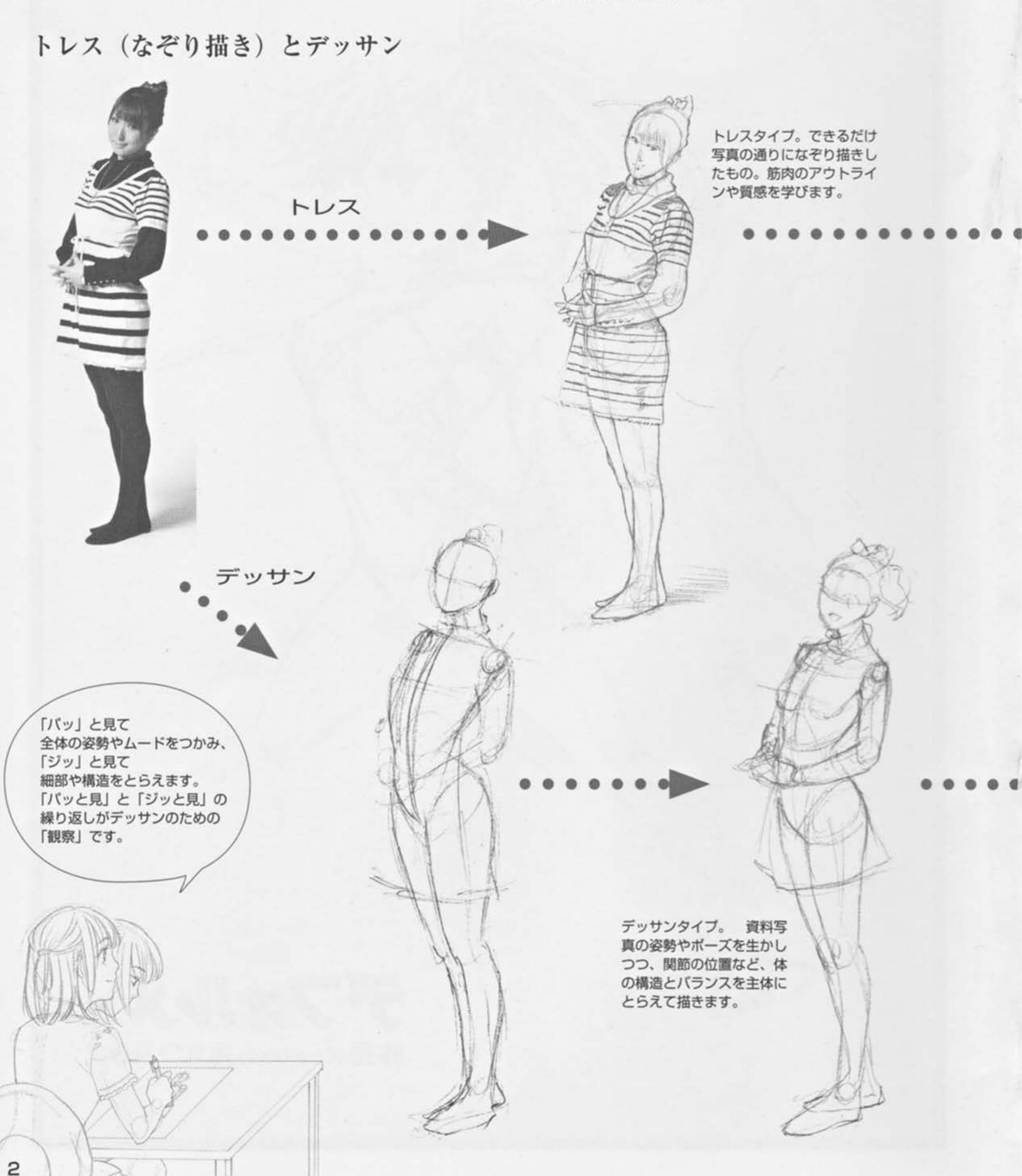
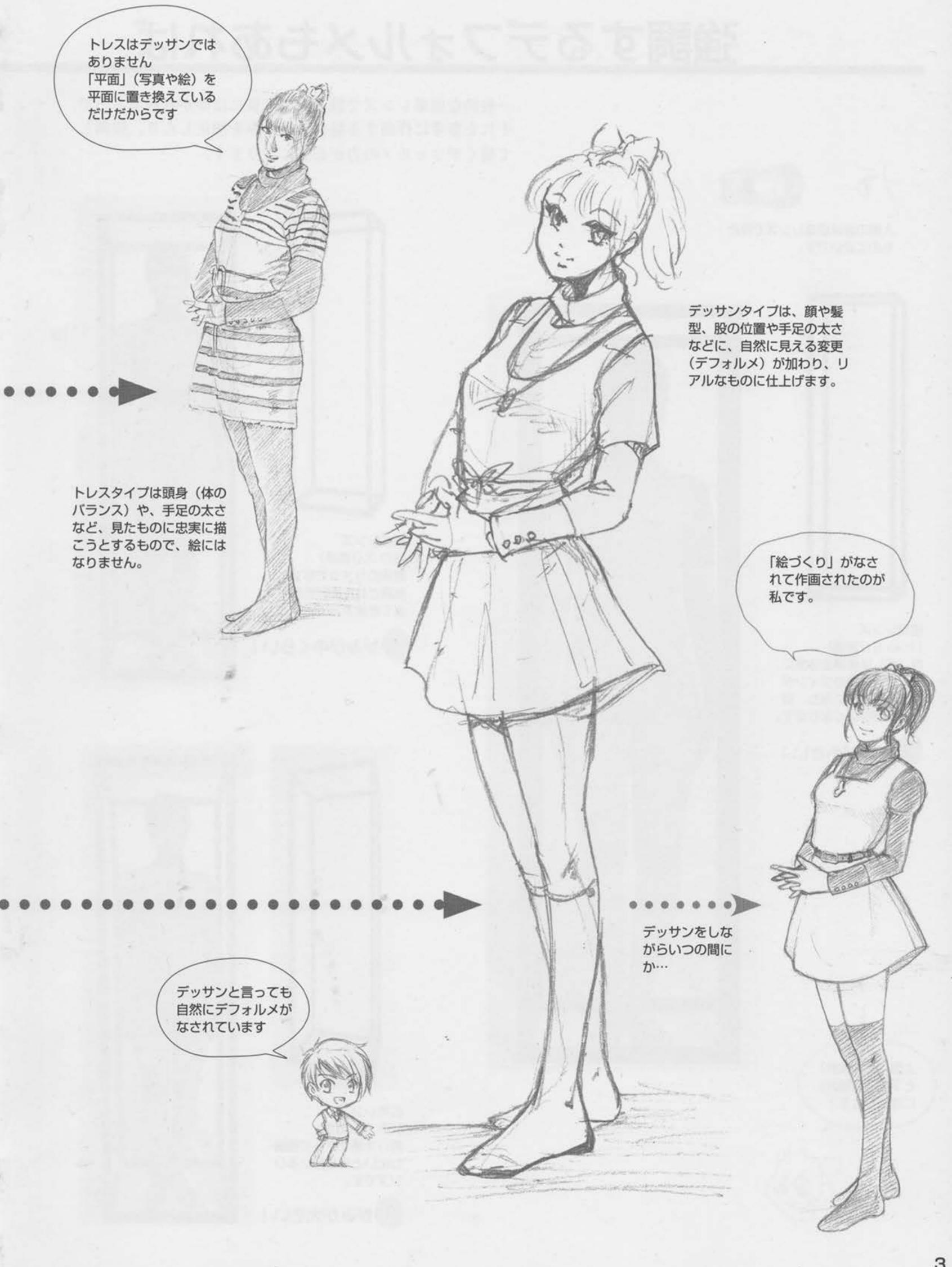
## デフォルメ編

林晃(Go office)・角丸つぶら著

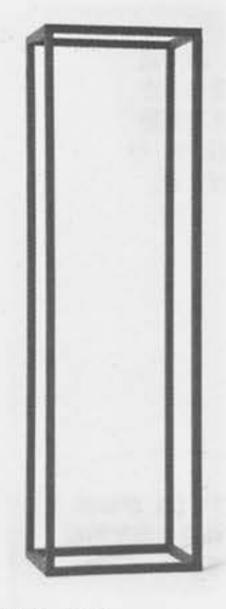
# デッサンは「見て描く」 そのわけは…

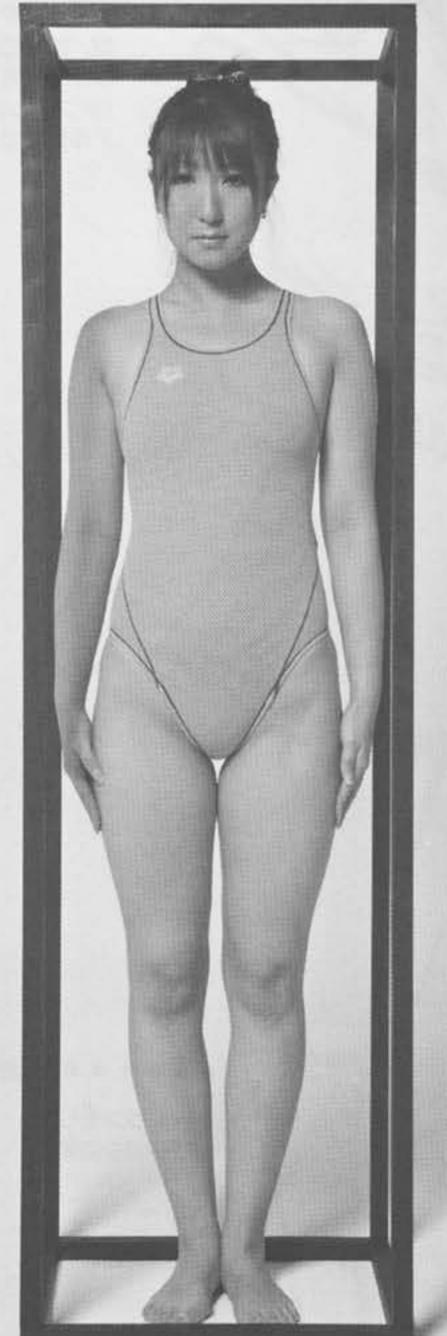
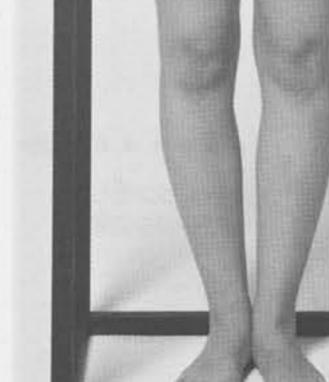
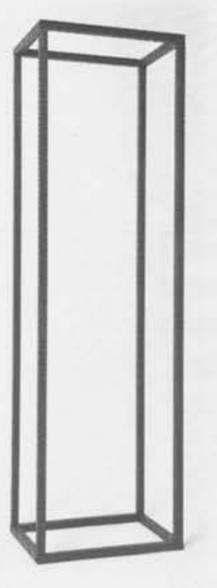
見ることによって、全体の姿勢や形、ポーズの成り立ち（体の構造）、そして細かい部分や質感をとらえます。その積み重ねが、自在な作画力となります。

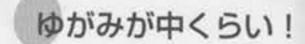
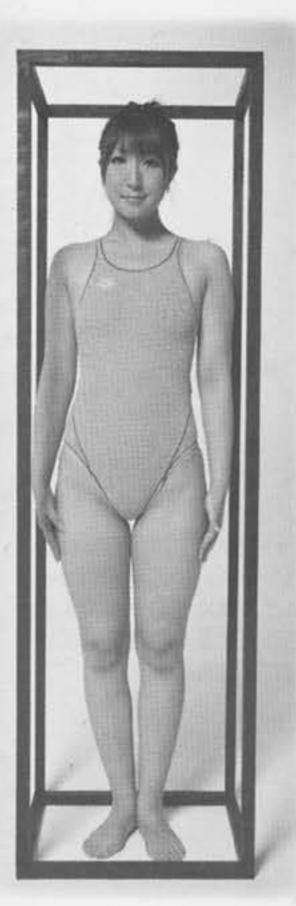
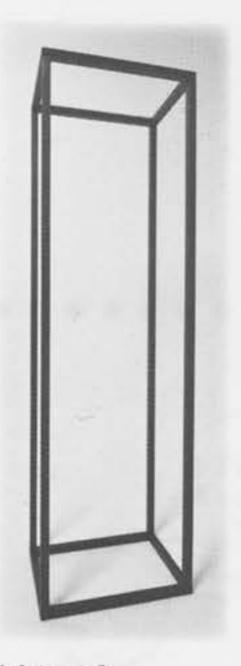
## トレス（なぞり描き）とデッサン

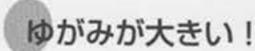
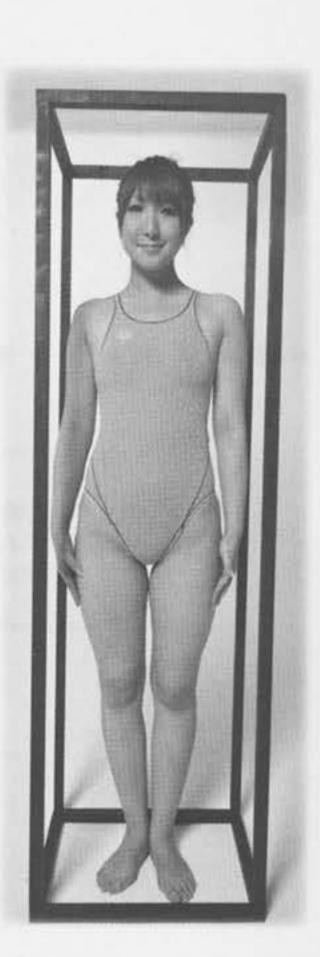
トレスはデッサンでは
ありません
「平面」（写真や絵）を
平面に置き換えている
だけだからです
デッサンタイプは、顔や髪
型、股の位置や手足の太さ
などに、自然に見える変更
（デフォルメ）が加わり、リ
アルなものに仕上げます。
トレスタイプは頭身（体の
バランス）や、手足の太さ
など、見たものに忠実に描
こうとするもので、絵には
なりません。
「絵づくり」がなさ
れて作画されたのが
私です。
デッサンをしな
がらいつの間に
か…
デッサンと言っても
自然にデフォルメが
なされています

# 強調するデフォルメもあれば

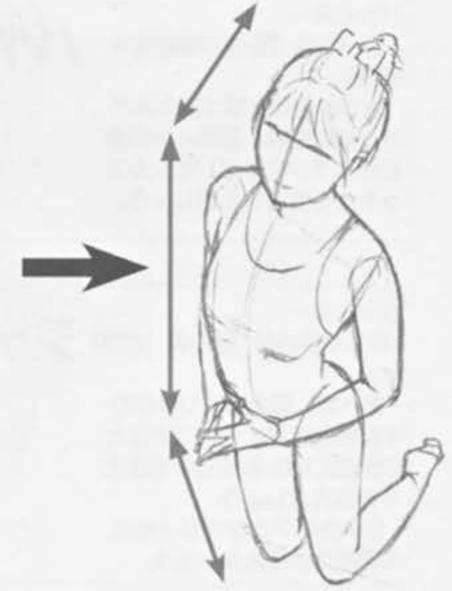
一般的な標準レンズで撮られた写真にはゆがみがあるので、それを参考に作画する場合、ゆがみを補正したり、強調して描くデフォルメの力が必要になります。

人間の目は望遠レンズで見たものに近いです。

望遠レンズ
（100 ミリ望遠）
枠（箱）は標準立体風に、タテヨコ高さのラインがほとんど平行になり、奥行き感が少なくなります。

ゆがみが小さい！

標準レンズ
（50 ミリ標準）
通常のカメラで写すと、強調された奥行き感が出てきます。

ゆがみが中くらい！

広角レンズ
（35 ミリ広角）
奥行き感をさらに強調したいときに用いるレンズです。

ゆがみが大きい！

# 自然に見せる逆デフォルメもある

## 観察からデフォルメへ

写真のままのバランス。脚部が貧弱に見え、違和感のあるものになります。

### 強調デフォルメ

〜強調したフカンの作画〜

フカンで見た箱をイメージして描きます。上面が大きく、下面が小さい、という対比がはっきり出るように描きます。

写真のゆがみを強調した作画例。頭部を大きくし、ヒザに向かって逆三角形になるようにバランスをとりました。

### 逆デフォルメ

〜自然に見えるフカンの作画〜

胸の高さぐらいで見ているように、胴体と脚を描きます。

写真のゆがみを補正（修正）した、自然に見える作画例。下半身をしっかり描いて、キャラの安定感を高めました。

# 観察とは、パッと見、ジッと見

部分にとらわれると、全体を忘れてしまいがちです。全体の雰囲気だけをとらえると、細部をおろそかにしてしまいます。描くための観察とは、「パッと見」と「ジッと見」で全体と細部をバランス良くとらえることなのです。

パッと見　　ジッと見

パッと見…
・第一印象（全体の雰囲気や姿勢）
・大づかみな比率（頭の大きさと体の面積、胴体と脚の長さのバランスなど）をシルエットとしてとらえましょう。

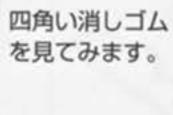
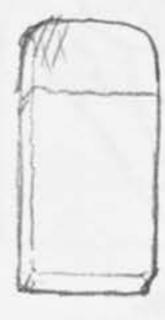
ジッと見…
・髪型や目の形、服の柄（ガラ）など。
・頭と首、肩と腕のつながりや関節の位置、体の向きなどの細部にいたるまでの寸法比をとらえましょう。
・目の色やアクセサリーなどの質感をとらえましょう。

「パッと見」ることと「ジッと見」ることを繰り返して、姿勢や全体のバランスをとらえます

部分のアップ。「ジッと見」で描きます。

## 「利き目」（ききめ）について…観察ってたいへん！

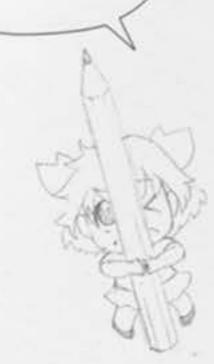
腕を使うときに使いやすい「利き腕」があるように、目にも「利き目」があります。右目と左目でものの見え方が変わります。片目ずつで見て、両目で見たときと同じ感じに見える方が「利き目」です。

四角い消しゴムを見てみます。

たとえば右目が利き目の場合…

左目で見たとき

右目で見たとき
両目で見たとき

左右の目で見え方が違ってあたりまえなので惑わされないでくださいね♡

# デフォルメのスタイルいろいろ

デッサンするときには必ず自然に見えるようにデフォルメがなされているわけですから、当然キャラを作画するときもすべてデフォルメされているのです。

ややフカン気味

フォルム（全体の形）をとらえて描く

関節をとらえて描く

フォルムと関節部分を併せ持った、デッサン人形を意識して描く

キャラ化すると…

デフォルメの仕方がその人なりの作風や個性になります

少女マンガ風　少年マンガ風

劇画風

青年マンガ風

# もくじ



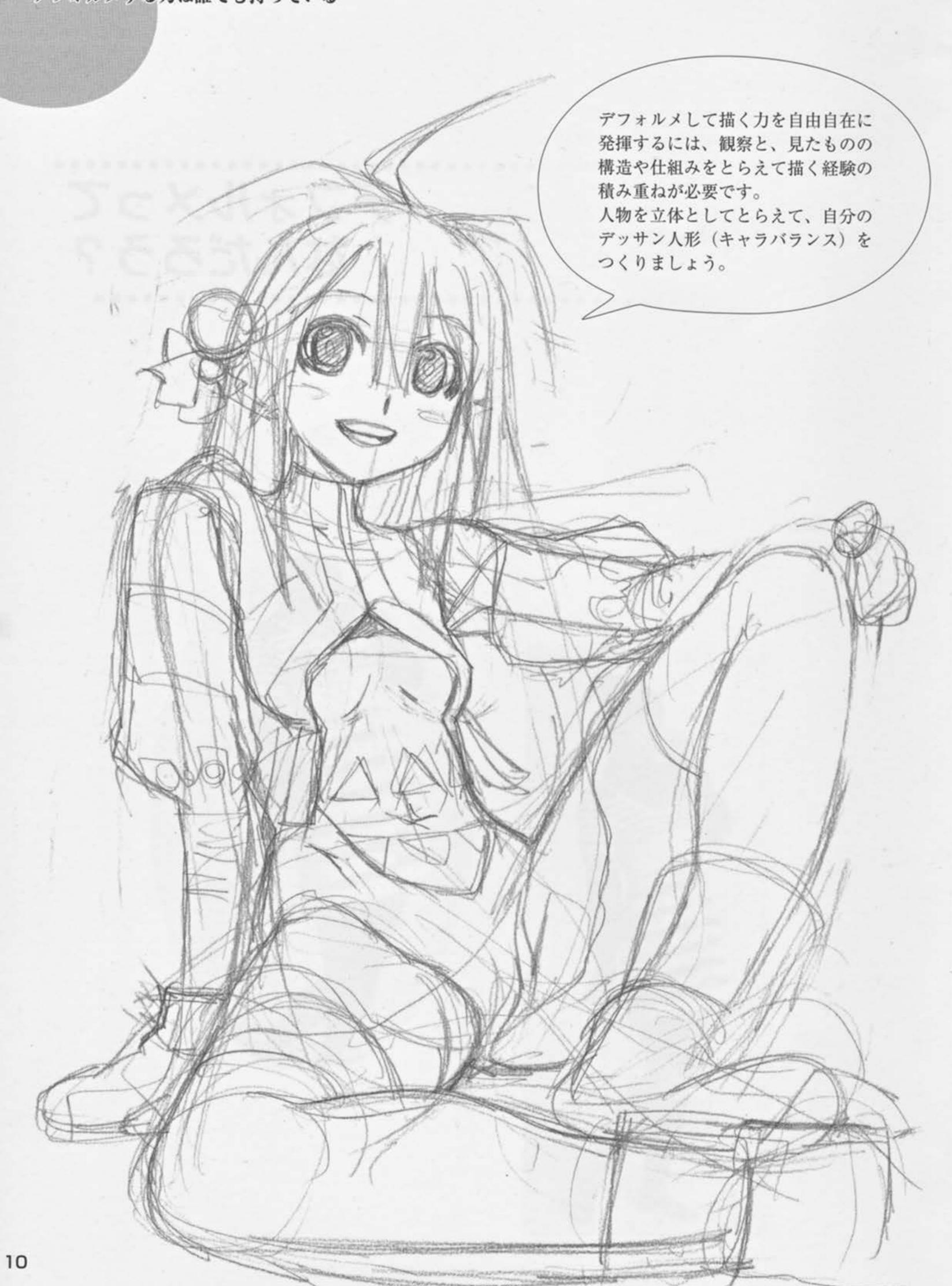
観察の仕方を学んで、「見る力」を養いましょう。しっかり「見る」スタミナをつけたら、次に描く力を磨きます。

好みのポーズや動きが描ける「デフォルメする力」を育てようね！

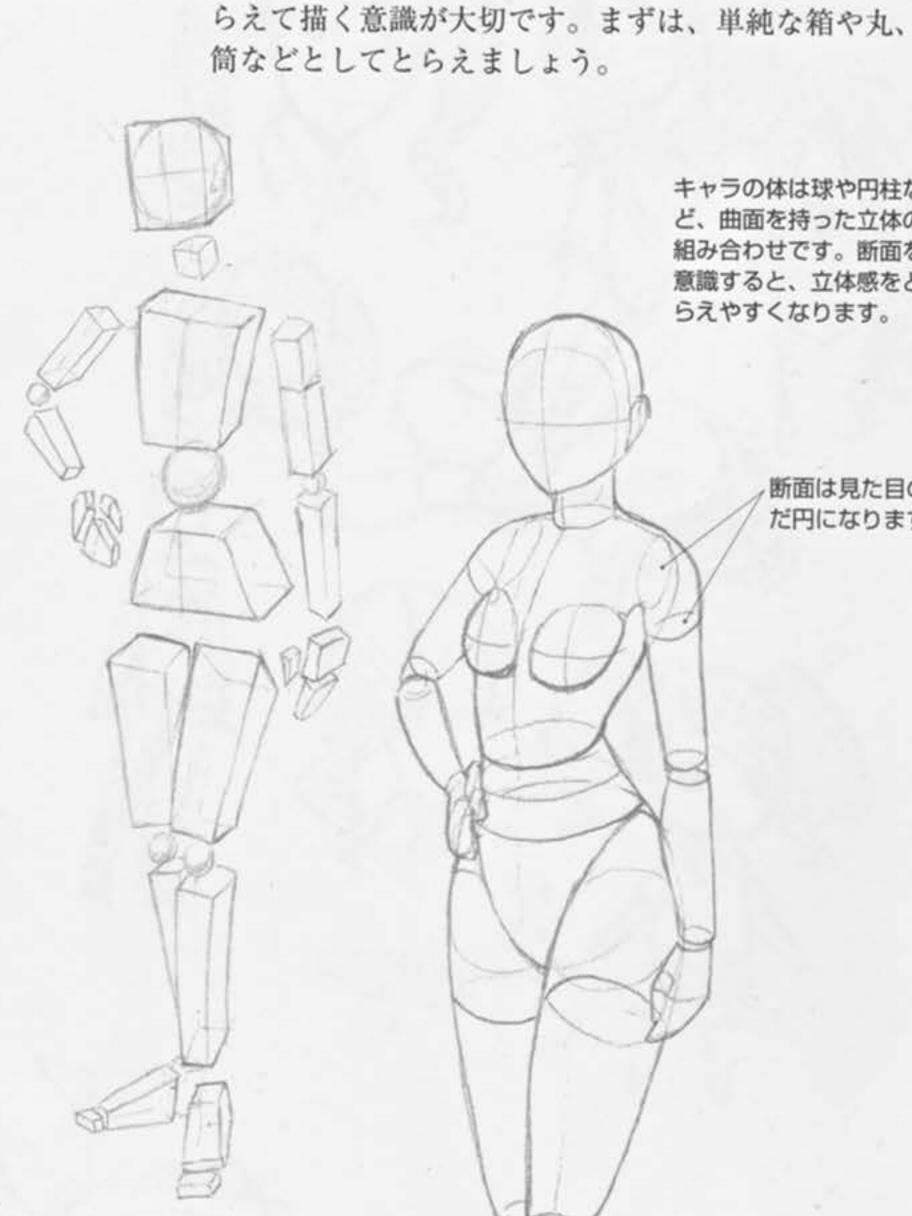
# デフォルメって なんだろう？

デフォルメして描く力を自由自在に
発揮するには、観察と、見たものの
構造や仕組みをとらえて描く経験の
積み重ねが必要です。
人物を立体としてとらえて、自分の
デッサン人形（キャラバランス）を
つくりましょう。

すず
市田球
すじこ
自由なラクガキ、
習作やキャラデザも
「観察と理解」が基盤に
なっているんです

# キャラを立体的にとらえよう

作画とは、元々立体のものを平面的な紙の上に映し出すことです。だからこそ、キャラは「立体」としてとらえて描く意識が大切です。まずは、単純な箱や丸、筒などとしてとらえましょう。

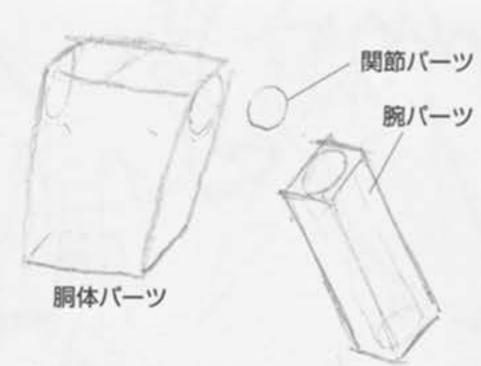
## 全身

キャラ全身を、大きな箱としてとらえます。

体のパーツを、箱と箱の組み合わせでとらえてみましょう。

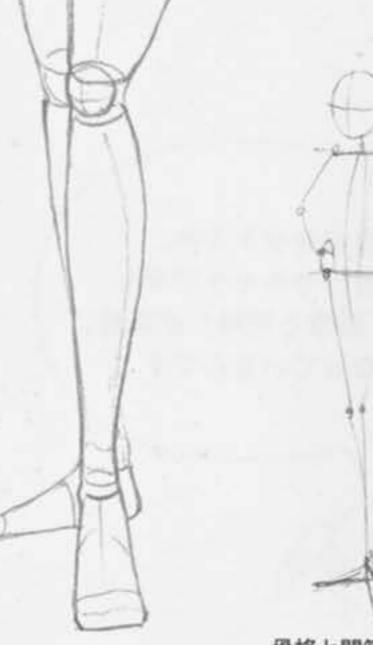
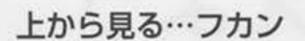
キャラの体は球や円柱など、曲面を持った立体の組み合わせです。断面を意識すると、立体感をとらえやすくなります。

断面は見た目のだ円になります。

## 単純な立体にして、パーツの形やつながりをとらえる

頭部の球体や首の円柱などは、箱をイメージして描くと、立体をとらえやすくなります。

立体は、上面、底面、側面など、どの面が見えているかを意識しましょう。

骨格と関節を単純化してとらえておきます。

## 全身を箱でとらえる利点…アングルをとらえる

上から見る…フカン　　普通に見る　　下から見る…アオリ

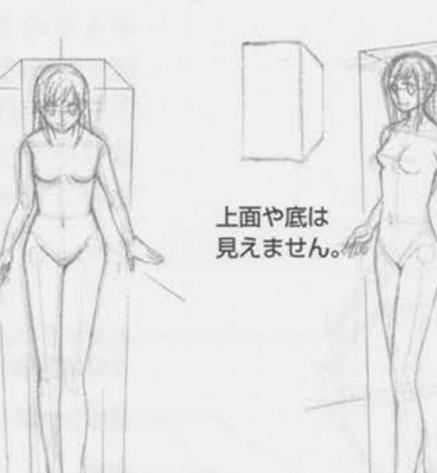
ハイアングル
…上から見る

ミドルアングル
…普通に見る

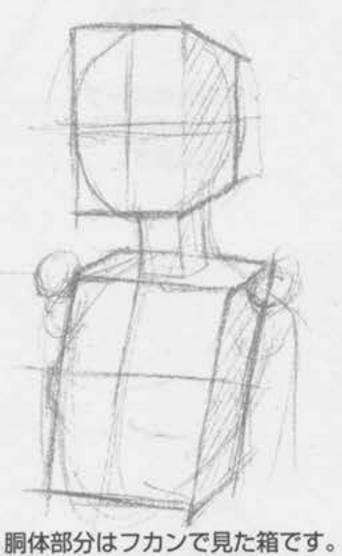
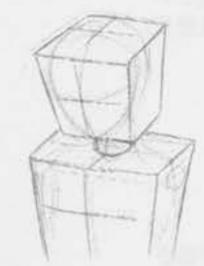
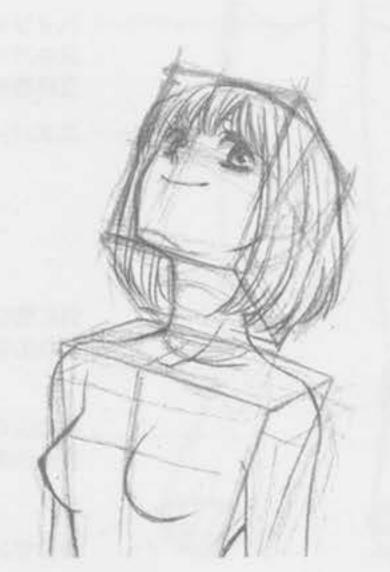
ローアングル
…下から見る

上面が見えます。

上面や底は見えません。

底が見えます。

## 頭部（上半身）

通常のバストショット。全体は通常の箱ですが…

胴体部分はフカンで見た箱です。

フカンのアングル。頭部の箱も胴体の箱も、上面が見える「フカンの箱」です。

同じフカンのアングルでも、アゴを上げると頭部の箱は「アオリの箱」になります。

# キャラの構造をとらえよう

キャラの立体感やバランスを意識して描くには、ただばくぜんとポーズを見ても描けません。立体と関節をとらえる自分なりのデッサン人形が必要です。体の構造（パーツの形と関節のつながり）がわかる、自分なりの「デッサン人形」をつくりましょう。

## ●女のコタイプ

首と頭部は「逆V」
の字状につながって
います。
首と肩とをしなや
かにつなぐ僧帽筋
（そうぼうきん）
見えなくてもアゴ
をとらえましょう。
肩甲骨
（けんこうこつ）
腕はヒジでつな
がる２本の円柱
（筒）としてと
らえましょう。
ヒジの飛び出す骨
ウエストライン
背中の筋肉はＶの
字状にとらえると、
腰に向かって細く
なる胴体を描きや
すいです。
真後ろからは、お
尻の線はまっすぐ
です。
ふくらはぎパーツは、
ヒザのウラを覆うよう
に山型なラインを描い
て太ももパーツとつな
がっています。
ふくらはぎ
カカト部分の
中心線
首は胴体からナナメ
に出て頭部につなが
ります。
肩甲骨は肩の上に被
さるようにつながっ
ているイメージでと
らえます。
胸のラインは脇の下
につながっています。
ウエストライン
胴体の下面
ヒジの飛び
出す骨
ヒザ
の皿
ヒザ
関節

# ●男のコタイプのデッサン人形

女のコより全体に四角いイメージで描きます。
また手足は筋肉の起伏を強調しましょう。

胸部は全体に四角くとらえます。

肩の筋肉は肩当てをイメージましょう。

ヒジの下の筋肉を広く張り出します。

腰からお尻にかけてのラインは直線的に描きます。

引き締まった腹筋を描き込むときは、四角くアタリをとります。

スネ部分は、ふくらはぎの筋肉を太くします。

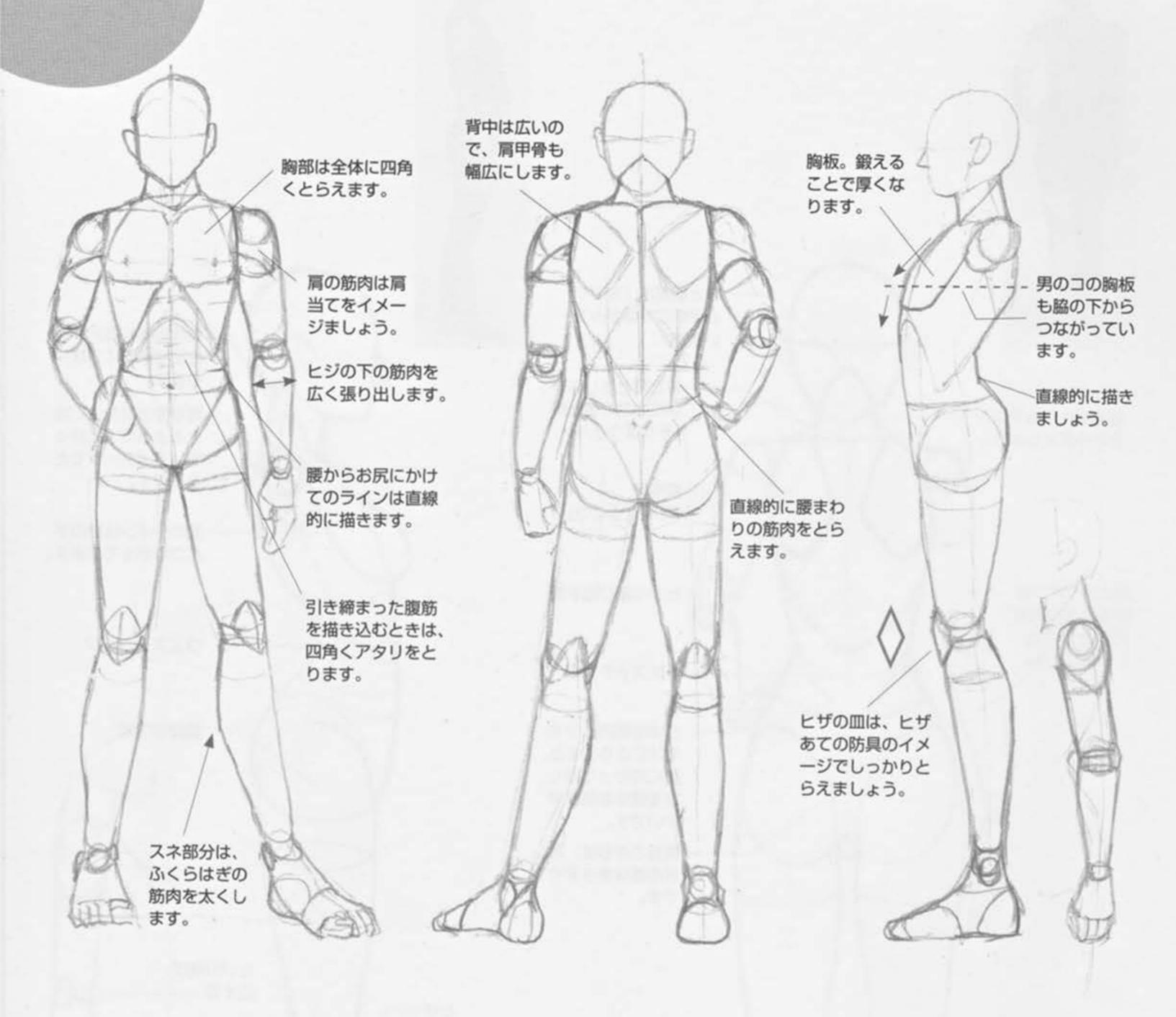
背中は広いので、肩甲骨も幅広にします。

直線的に腰まわりの筋肉をとらえます。

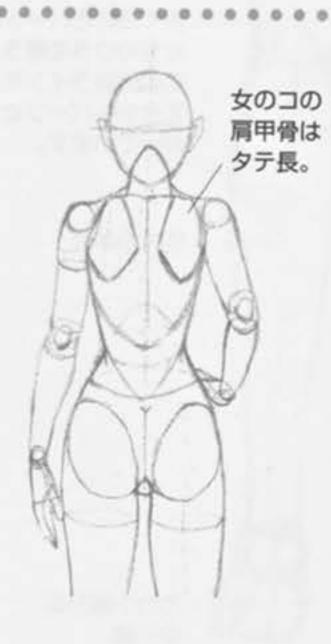
胸板。鍛えることで厚くなります。

男のコの胸板も脇の下からつながっています。

直線的に描きましょう。

ヒザの皿は、ヒザあての防具のイメージでしっかりとらえましょう。

## 女のコとの比較

女のコのスネ部分はほっそりしています。

腰からお尻にかけてのラインは丸をイメージして描きます。

女のコのヒザはなめらかに描きましょう。

# デッサン人形をつくるポイント…バランス補正

自分の思い通りにキャラを描くためには、自分の描きたいキャラのプロポーションをはっきり決めることが第一歩です。
デッサン人形は、自分の「理想キャラバランス」をもとにつくります。

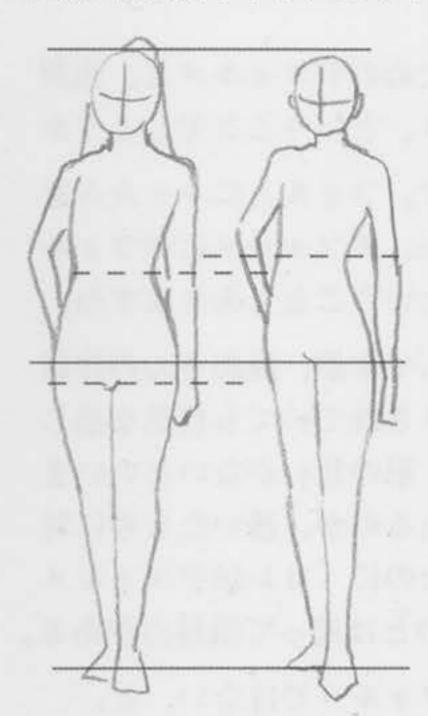
## リアルバランスの分析

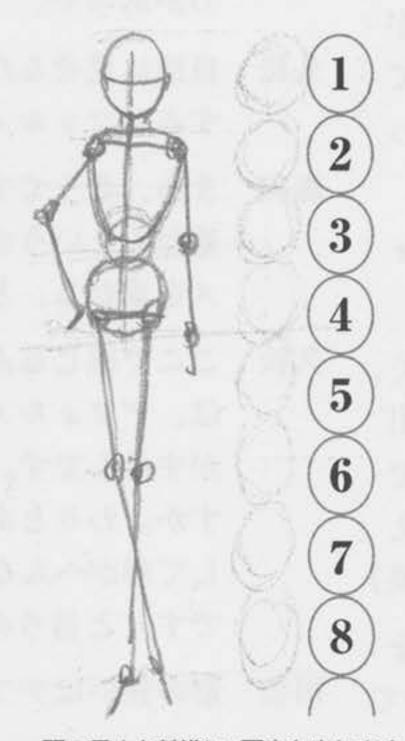
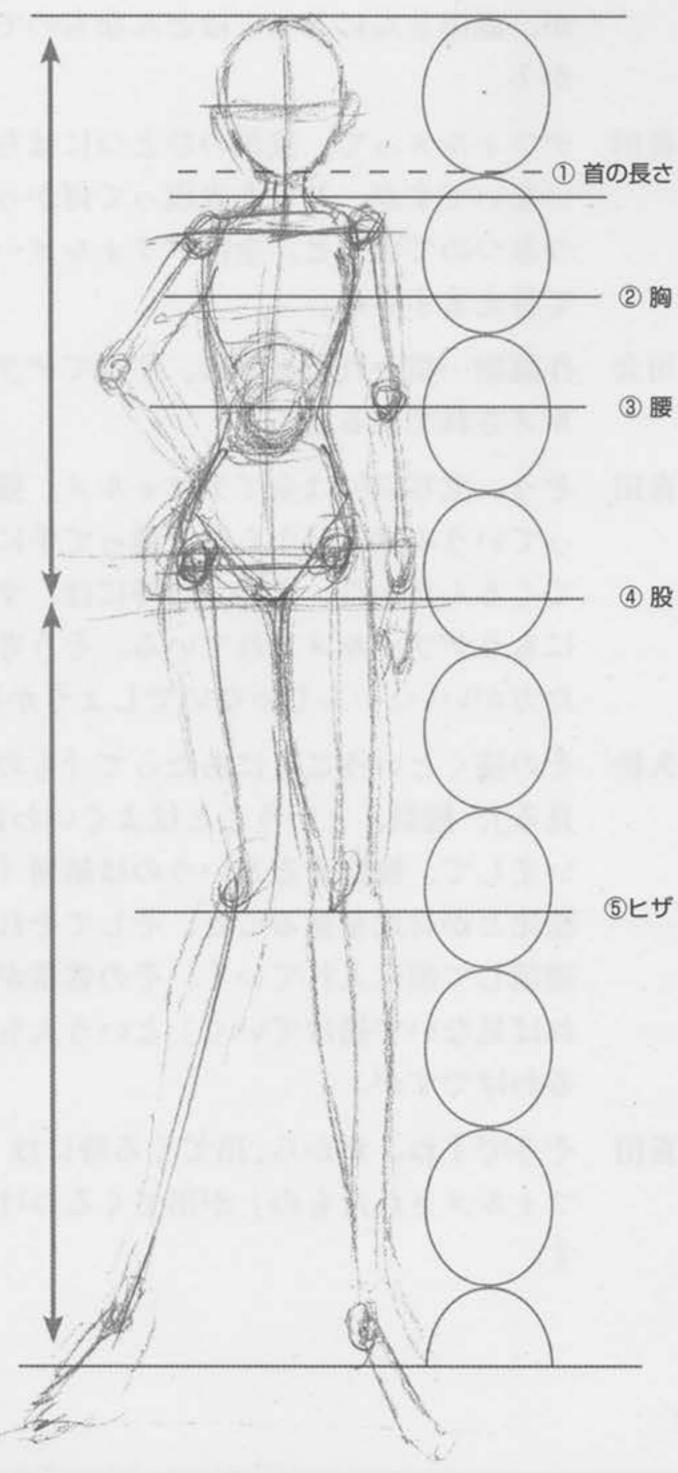
見た目の頭の大きさ

本当の頭の大きさ

### リアルバランスの特徴

① 髪の毛のボリュームで、一見すると頭がとても大きくなっていることがある。
② 首が太かったり、長かったりする。
③ ウエストの位置がわかりにくい。
④肩がごつごつしている。
⑤胴体の方が脚より長い。

## 自分の理想キャラバランスを決める

リアルバランス　理想キャラバランス

股の位置を上げると、脚が長くなります。
股の位置を上げるときは、腰や胸（バストトップ）の位置も少し上にします。

頭の長さを基準に、頭身を出します。
（上の例は、約８頭身）
そして
① 首の長さ
② 胸
③ 腰
④ 股
⑤ヒザ
この５つの位置をはっきりさせましょう。

# 作画とデフォルメを語る

出席：森田和明　林 晃（司会）　久松緑（編集）

## デフォルメってなんだろう

### ●描かれたものはすべてデフォルメされている

司会　デフォルメというと、一般にちびキャラとか、驚いて目が飛び出すなどの「オーバーな表現」のことがイメージされますが、森田さんにとってはどんなものですか？

森田　デフォルメって、表現のひとつにはちがいないですが、じゃあ表現って何かってつきつめていくと、全部デフォルメ…って言えますよね。

司会　作画物…描かれたものは、すべてデフォルメされていると。

森田　そう。実写以外は全てデフォルメ。描く、っていうのは、目から脳を通って手に出てくるんだから、出てきた時には、すでにもうデフォルメされている。そう考えた方がいい。…んじゃないでしょうか(笑)

久松　その描くということにあたって「ものを見る」、観察、ということはよくいわれていまして、観察するというのは結局「寸法比とか対比を見ること、そしてそれを確認して頭に入れていく、その蓄積があれば見ないで描けていく」という人もいるわけですが。

森田　そうですね。だから、出てくる時には「デフォルメされたもの」が出てくるわけです。

### ● 自然に見せるものと強調するものをめぐって

司会　森田さんの描かれたものを拝見していると、普通のアングルの顔やポーズと、極端にパースのかかった迫力のあるものとがあるように思うのですが。

森田　はい。やっぱり、ここは自然に見せるもの、ここは極端にアピールしなきゃ、というのがあって。

久松　自然に見せるためのデフォルメと、強調するデフォルメ、ということでしょうか

森田　まあ、そうです。フォルムにフォルムを重ねるというか、デフォルメにデフォルメを重ねる、ということもありますね。

久松　ここで感じるんですが、森田さんの作画は、デフォルメされていても自然な感じがするんです。形の狂いがないといいますか。わりとあるのが、描いたものに対して形がへんなのに「コレはデフォルメです」、と言うのとは違って説得力がある。

司会　形の狂いはデフォルメではない、と。

森田　なんていうか、やっぱり、こうやったときはこんな形になるとか、描くポーズ1つとっても、それについて体の構造とか納得がないと自分でも不安になります。だから、そういう意味で観察とか、見て描くというのが意味を持つ。

司会　思考をともなわない観察は、観察とは言わないと。

森田　まあ、そうですね。

## あえて言うならデフォルメデッサン

**●キャラを立体的に描くっていうことは、背景を描くみたいなものですね**

久松　森田さんの作画を見ているとカメラのレンズ効果をかなり意識して描かれているのかなと思ったんですけどね。

司会　レンズ効果というと、パースが極端になる「広角風」とか、ですか？

久松　ええ。

森田　カメラのレンズというよりは…昔アシスタント時代に背景を描いていて、アオリとか魚眼風とか…そういうものって、身につくものですよね。

司会　気がついたら、自然に床の上にたっているキャラが描けるようになっているとか。

森田　ええ。僕の場合無意識にキャラもそれに乗っかるように描いちゃうから、レンズを意識して描いているように見えるのかもしれません。

司会　レンズの「ゆがみ」というか、空間のをゆがめて描くような感覚が、キャラにも反映されてしまうと…？

森田　そうです。キャラを立体的に描くっていうことは背景描くみたいなものですね。見た目はキャラなんだけど、その根底には立体があるわけで、立体にはパースがかかる。

久松　なるほど。

林晃（左）と森田和明（右）

司会　おっしゃるとおり、マンガなんかの経験的には背景を描く時になって、初めて立体を意識するようになりますね。キャラを描くだけの時ってあまり立体を意識していないように思います。机とかタンスを描かなきゃならない時になって初めて立体を意識する。人間の顔とか胸だって「起伏（凹凸）」からとらえたら階段みたいなものですね。

久松　キャラと背景を分けて考えるという必要は、あまりないということですね。キャラの作画、デフォルメでもパースを操ることが大切になってくる…だから手なんかでも、手の大きいところだけをこういうパースで、体をこういったパースでっていうのを合成したりして描くということも…。

森田　そうです。ここはこのアングルのフォルム、ここはこのアングルのフォルムをっていうふうに、フォルムにフォルムを加えるんです。自分が描きやすいパターンというのが人それぞれ持っているはずなので、それを見つけるというのが大切なんじゃないでしょうか。

司会　自在なデフォルメの力…あえていうなら「デフォルメデッサン」を会得することにつながるわけですね。

### ● 描けないものは、あえてそれを描かないっていうのもデフォルメ

司会　強調するデフォルメがレンズ効果（パース効果）だとすると、自然に見せるデフォルメというのは？

森田　実際にはできないポーズを自然に見せる。ポージングのデフォルメですね。…実際無理なものは無理ですし、それでも描かなきゃならない時は、わかっててウソを描くということもありますが。

司会　あり得ないものをそれらしく見せるデフォルメですね。そのテクニックというのはありますか？

森田　一番手っ取り早いのは、実物を見ることなんです。描く時に一番参考になるのは自分の体で、その体を理解する。このポーズができるとか、関節と骨の関係とか。自分でやってみて足をこっち向けたらどうなるかとか、それを知っていれば、無理なポーズでも「ここをこう描けば、そうやっているように見える」というふうに絵に活かせるんです。

久松　描かない時でも、意識して観察するということがやっぱり大切なんですね

森田　あと、描けない時は、あえてそれを描かないっていうのもアリですよね。無理して描いて不自然なものになるよりは、「いつか描いてやる」って思ってそこは描かない。描いている本人が理解しないと先へ進めないし、まあ仕事だと時間の制約っていうのがありますから、しょうがない…みたいなこともありますが。

司会　「絶対に正しいものでなきゃいけない」というわけじゃないのが、私たちの表現世界だと思うんです。無論いい加減でいいというのでなく大切なのは描いたものでいかに伝えるか、説得力をもたせるか…。

久松　その意味で、「デフォルメもデッサンである」といえると思うんですよ。

## 読者の皆さんへ

### ● 描くと体が覚えます。その積み重ねが、デフォルメを完成します

司会　最後に、中高校生の読者の方に、どういった練習方法をすればいいか、メッセージみたいなものをうかがえますか？

森田　とりあえず一通りの絵柄を描くのがいいですね。まずリアルから。そこからどんどん線を減らしていってみる。同じ絵を制限時間を設けて描くっていうのもアリだと思います。最初は１時間かけて描いた絵を、１０分、５分、１分の制限時間で３枚描くとか。

久松　最初にリアルを描きなさいっていうのは、まずはものを見て観察ってことですね。

森田　そうですね。見たものを描いていくことによって自分の作画になっていきます。描いていくうちに、骨格とかの仕組みもわかってきますから。

司会　写真をそのまんまトレスすると形はキレイにとれますが、変に奥行きがなくて立体感がないものになりやすいようですね。

久松　だから観察して描く時は仕組みを意識する必要があるんじゃないでしょうか。

森田　ええ。それに物の仕組みが分かれば、頭の引出しに入りやすいと思うんです。

久松　「観察の目的は、仕組みを知ることである。」ということですか？

森田　そうですね。観察するものはなんでもいいんです。実物に限らず、人の絵でもいい。こういう方法（描き方・線の使い方）いいなあ…と、マネするのも一つの練習になるし。で、描くと体が覚えてくれます。だから観察したものを描いて体で覚えていくことの積み重ねが、デフォルメを完成していくんだと思いますよ。

司会　本日はどうもありがとうございました。

# 第1章

# 観察・見る力を身につけよう

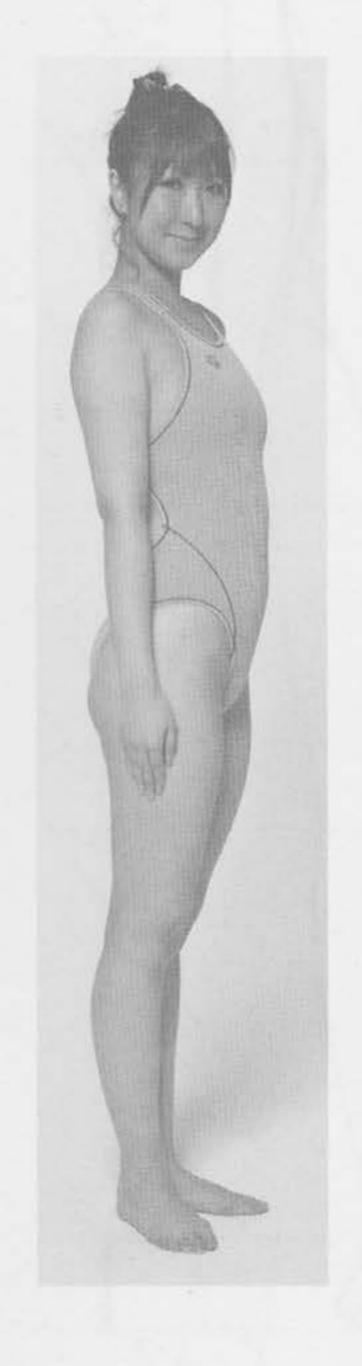
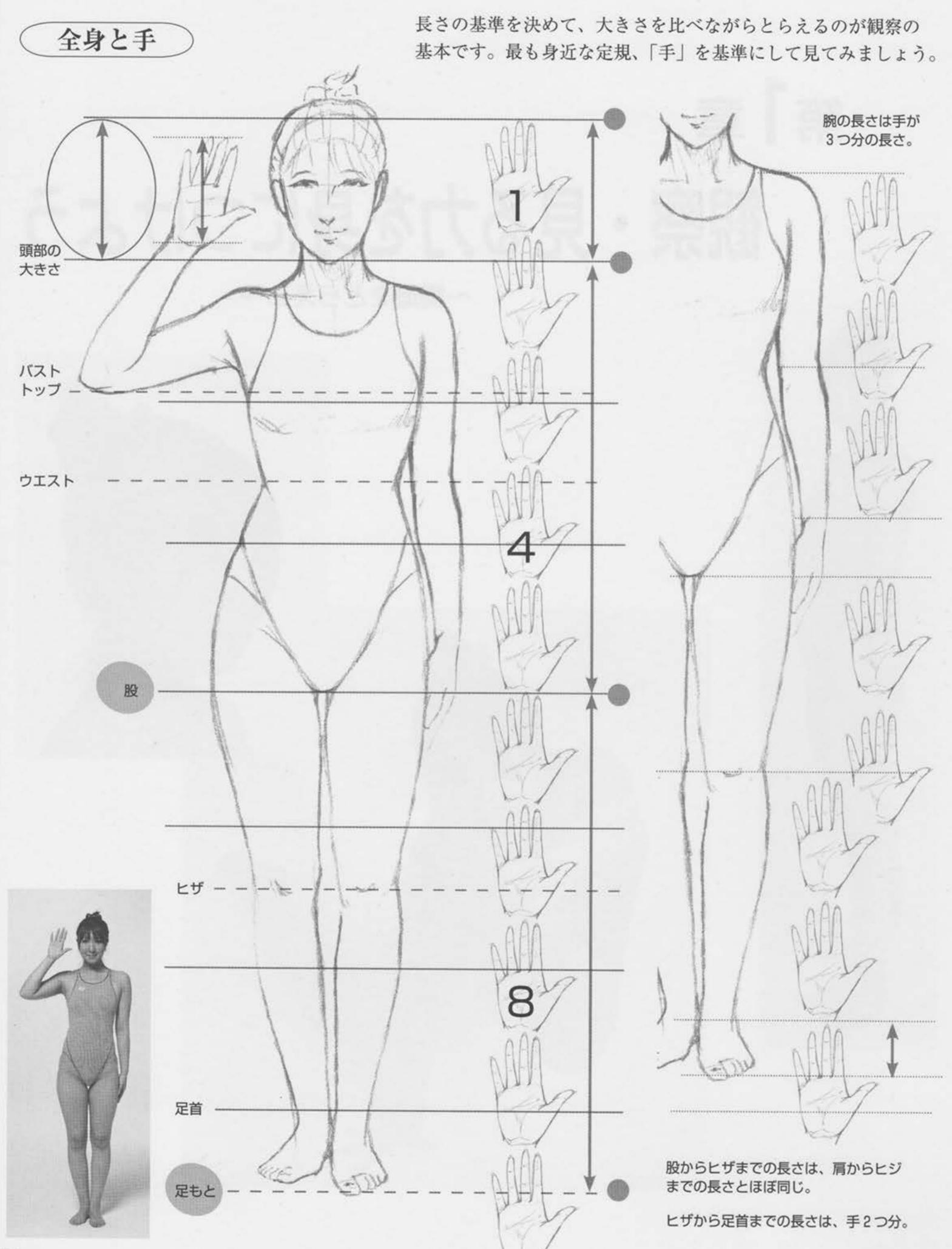
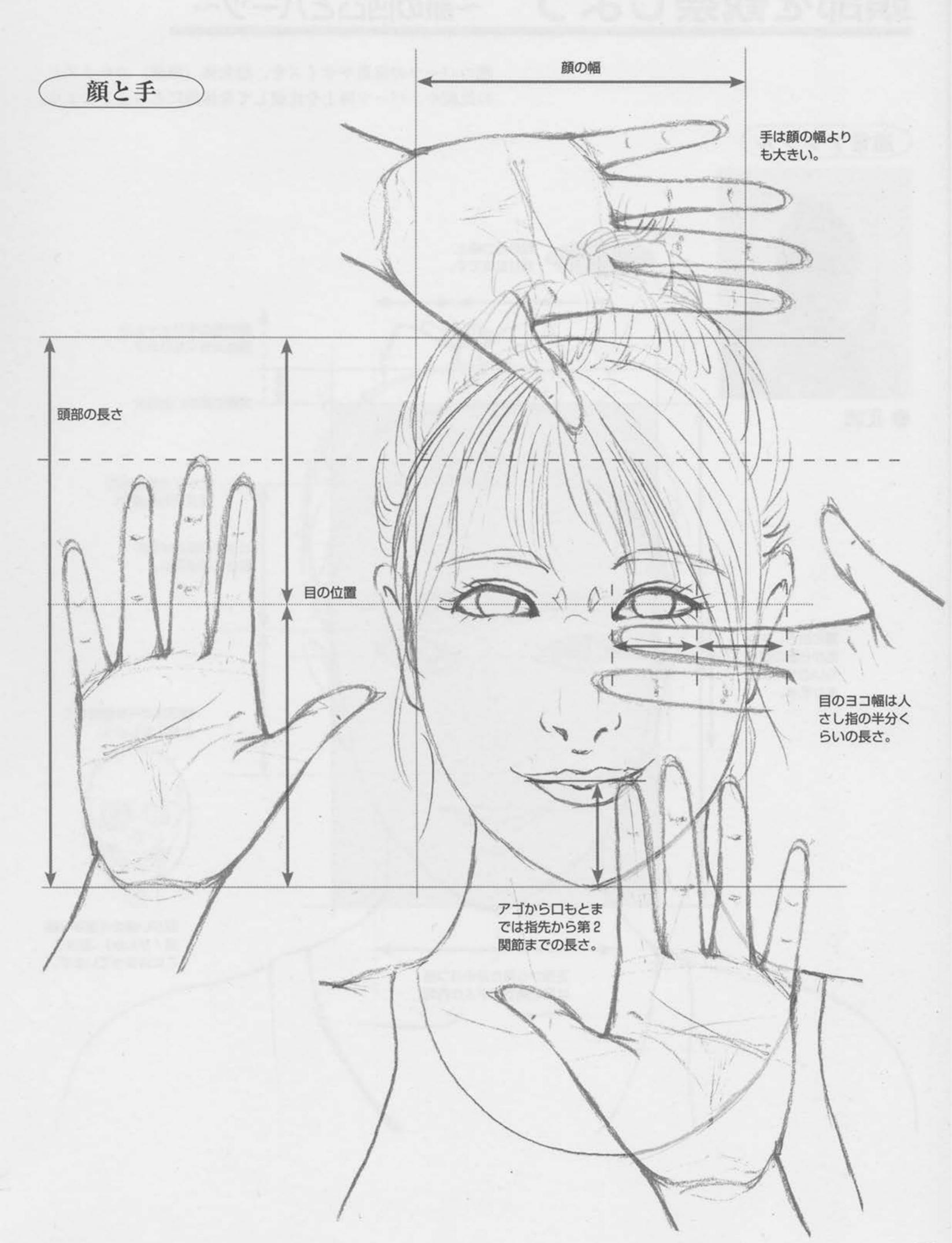
## ～構造をとらえる～

# 手の大きさを基準に観察してみよう

## 全身と手

長さの基準を決めて、大きさを比べながらとらえるのが観察の基本です。最も身近な定規、「手」を基準にして見てみましょう。

## 顔と手

顔の幅
手は顔の幅よりも大きい。
頭部の長さ
目の位置
目のヨコ幅は人さし指の半分くらいの長さ。
アゴから口もとまでは指先から第２関節までの長さ。

# 頭部を観察しよう　～顔の凹凸とパーツ～

顔のパーツの位置やサイズを、顔全体（頭部）のサイズとの比較や、パーツ同士を比較して全体的にとらえましょう。

## 通常アングル

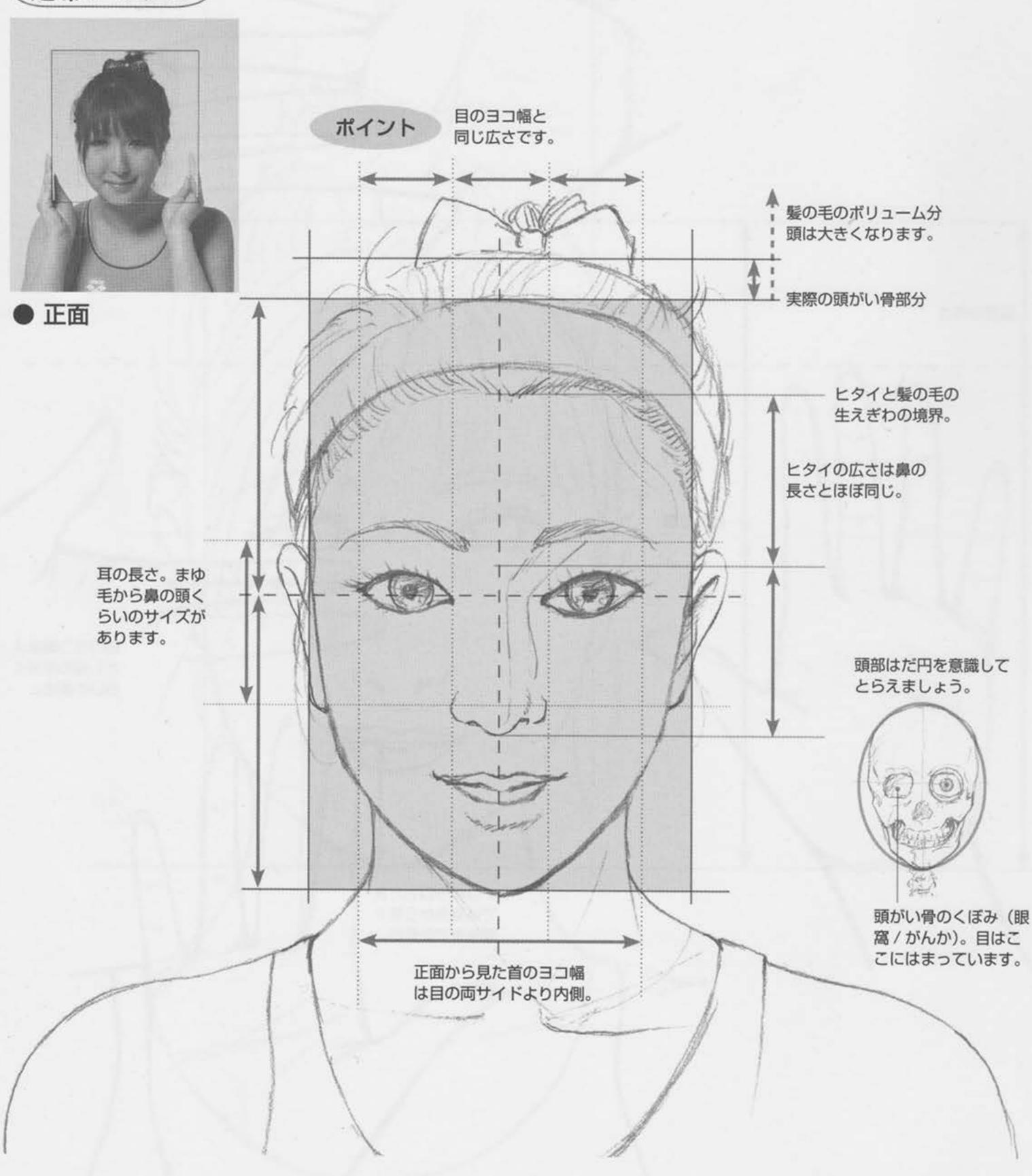
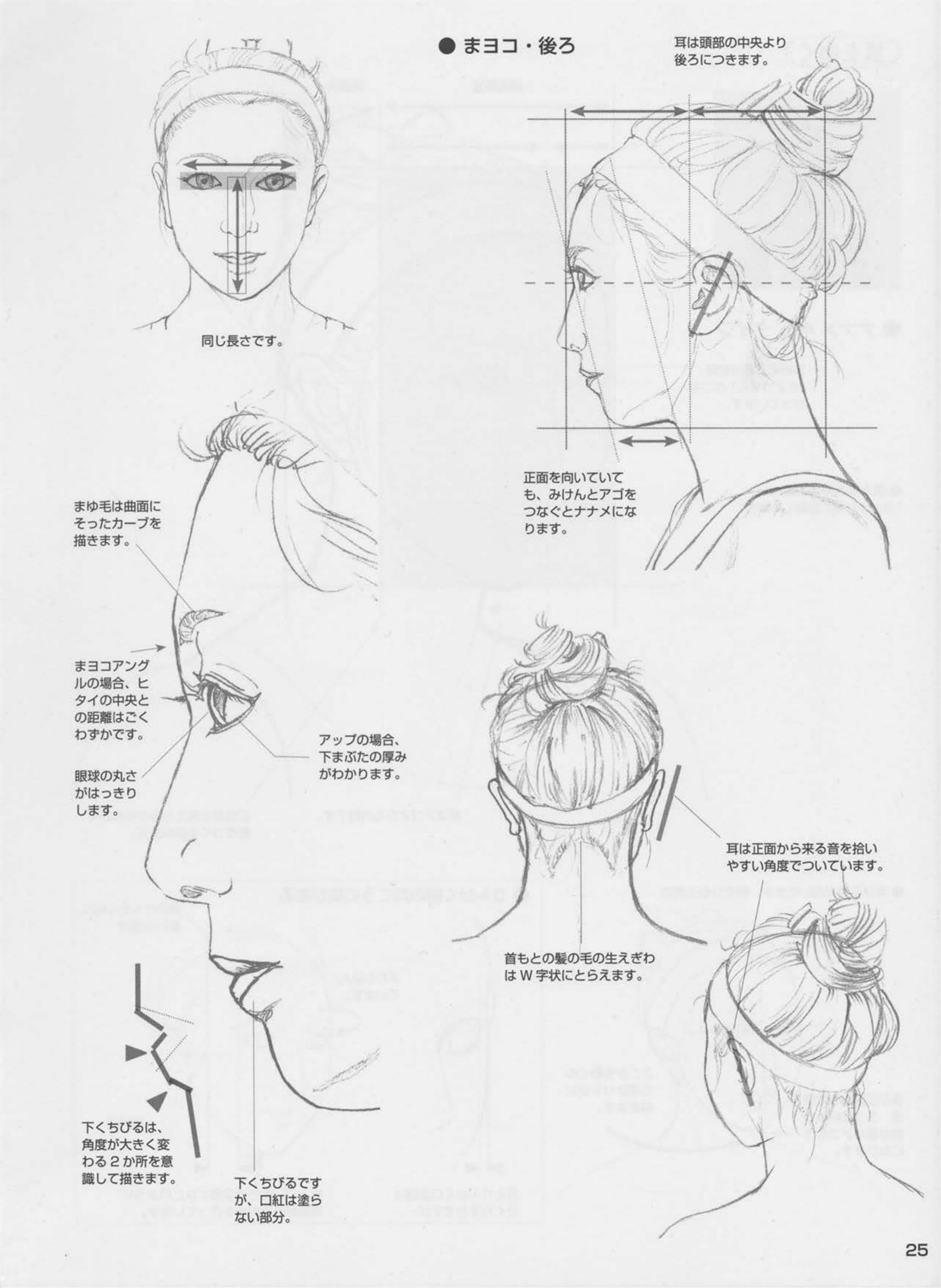
● 正面

● まヨコ・後ろ
耳は頭部の中央より
後ろにつきます。
同じ長さです。
正面を向いていて
も、みけんとアゴを
つなぐとナナメにな
ります。
まゆ毛は曲面に
そったカーブを
描きます。
まヨコアング
ルの場合、ヒ
タイの中央と
の距離はごく
わずかです。
眼球の丸さ
がはっきり
します。
アップの場合、
下まぶたの厚み
がわかります。
耳は正面から来る音を拾い
やすい角度でついています。
首もとの髪の毛の生えぎわ
は W 字状にとらえます。
下くちびるは、
角度が大きく変
わる 2 か所を意
識して描きます。
下くちびるです
が、口紅は塗ら
ない部分。

## 横を向く

### ● ナナメ45°タイプ

顔面部分

側面部

まゆ毛と鼻の稜線（りょうせん）はつながっています。

● 顔と体の向きは同じ
（カメラが横に移動した場合）

首はアゴよりも内側です。

正面から見たときのりんかく線をつくる面の目安。

● 体は正面を向いたまま、顔をひねる場合

### ● りんかく線の向こうに奥がある

## ● ナナメ 85°タイプ

低くなっています。

目の部分が
くぼみます。

下くちびるのふ
くらみがわずか
に飛び出します。

鼻の下とアゴの下が見えます。

なにげなく正面から横を向いていくと、自然に
アゴが上がり、ややアオリ気味になります。

## ● 顔を 90°横に向けたタイプ（真横向き）

## アオリのアングル

顔面部の面積が多くなる。
目の形が変わる。
鼻の下、アゴの下が見える。
まゆ毛のカーブも急な曲線になる。
後頭部の丸み
アゴの先端
顔のりんかくをつくり出すラインが、アゴの先端より下になります。
首はゆるやかなＳ字
通常のアングルと比べてみよう
アゴの先端
顔のパーツはゆるやかな曲面上にのっています。
耳の位置
耳の位置が見た目、口よりも下がります。
ノドの線を入れると、アゴの下をとらえやすくなり、頭部の立体をイメージしやすくなります。
広がる
狭まる
アゴの先端

下くちびる（口紅
を塗る部分）
下くちびる（口紅を
しない部分）
アゴの先端
耳のきわには
髪の毛は生え
ていません。
アゴのライン
ノドのラインとアゴのライン
はくっつけないことで立体感
が生まれます。
ノドのライン
●普通に立っているキャラを、横や、
やや下からからとらえた場合
普通に立っている
キャラを、横から
とらえたもの（通
常アングル）
目元のくぼみが
目よりもやや下
になります。
体は正面向き。
首をひねって横
を向いた場合
首と頭部のつけ根のラ
インを曲線状にとらえ
ましょう。
耳の形は、通常
アングルとほと
んど同じです。

## フカンのアングル

アオリと逆に、頭部が大きくなります。髪の毛のボリュームの分、頭が巨大に見えます。
頭の上面が見えます。
M 字状の生えぎわの形がはっきりわかります。
目の高さ
パースがつくので、ホオのふくらみがほっそりします。
通常のアングルと比べてみよう
ホオのふくらみ
下くちびるの厚みは口紅部分に隠れ、目立ちません。
下くちびるの厚みのカゲ
耳は上部が少し見える程度です。
肩の高さ
まゆ毛のタテ幅がなくなり、ほとんど線状になります。
後ろの首スジが伸びるので、肩のラインが張ります。

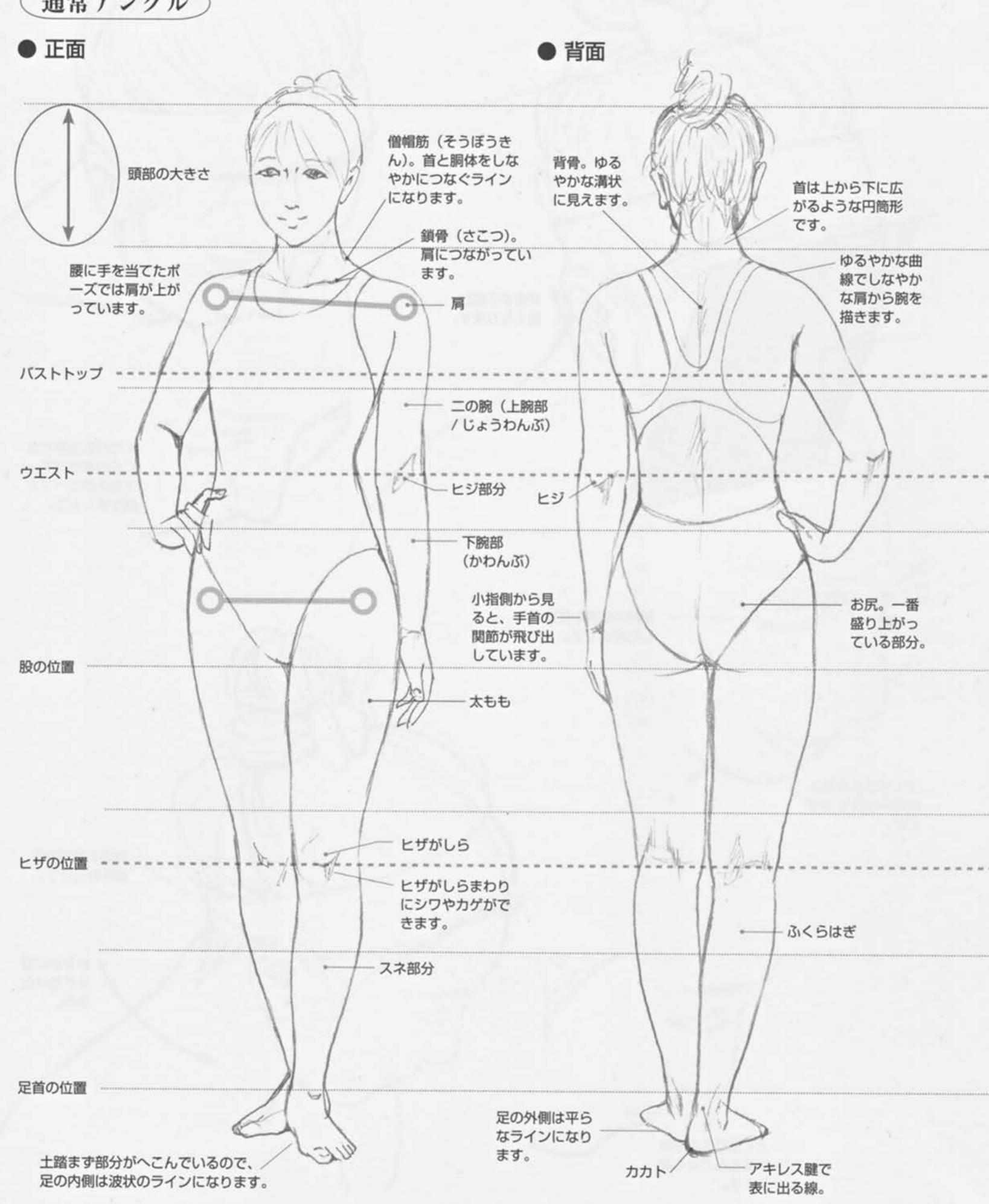
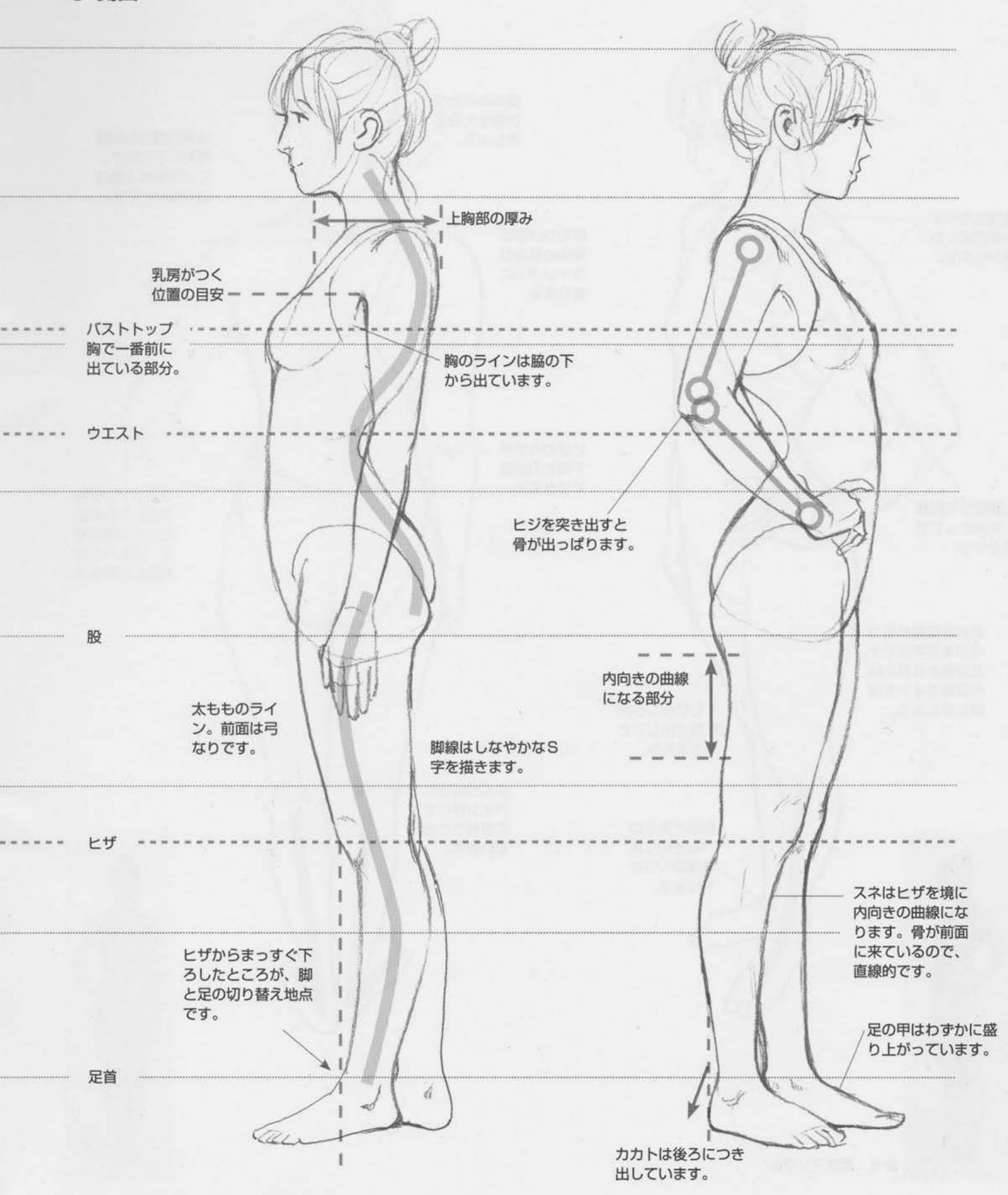
耳のタテ幅が
短くなります。
くちびるの厚さは
ごくわずかです。
下向きのカーブで
描きましょう。
眼球の曲面を反映
した曲線です。
上くちびるの形は、
ゆるやかなＶの字
です。
耳の上面が見え、
厚みが出ます。
わずかに顔
をそむけた
もの。
上くちびるの厚み
はほとんどなくな
ります。

# 全身を観察しよう

頭部の大きさを基準にした体のバランス（腰の位置、股の位置など）や、アングルによって変わる形の変化、アウトラインの特徴などをとらえましょう。

## 通常アングル

## ● 側面

上胸部の厚み
乳房がつく
位置の目安
バストトップ
胸で一番前に
出ている部分。
胸のラインは脇の下
から出ています。
ウエスト
ヒジを突き出すと
骨が出っぱります。
股
内向きの曲線
になる部分
太もものライ
ン。前面は弓
なりです。
脚線はしなやかなS
字を描きます。
ヒザ
スネはヒザを境に
内向きの曲線にな
ります。骨が前面
に来ているので、
直線的です。
ヒザからまっすぐ下
ろしたところが、脚
と足の切り替え地点
です。
足の甲はわずかに盛
り上がっています。
足首
カカトは後ろにつき
出しています。

## フカンアングル

◇ 脚部が短くなります。
◇ 体の上面が見えるので、首の太さをイメージして胴体の厚みをとらえます。
◇ 地面に対して垂直に立っている「足」に注目しましょう。

◇ 頭部が大きくなるほど、足は小さくなります。

## ● ナナメ後ろ

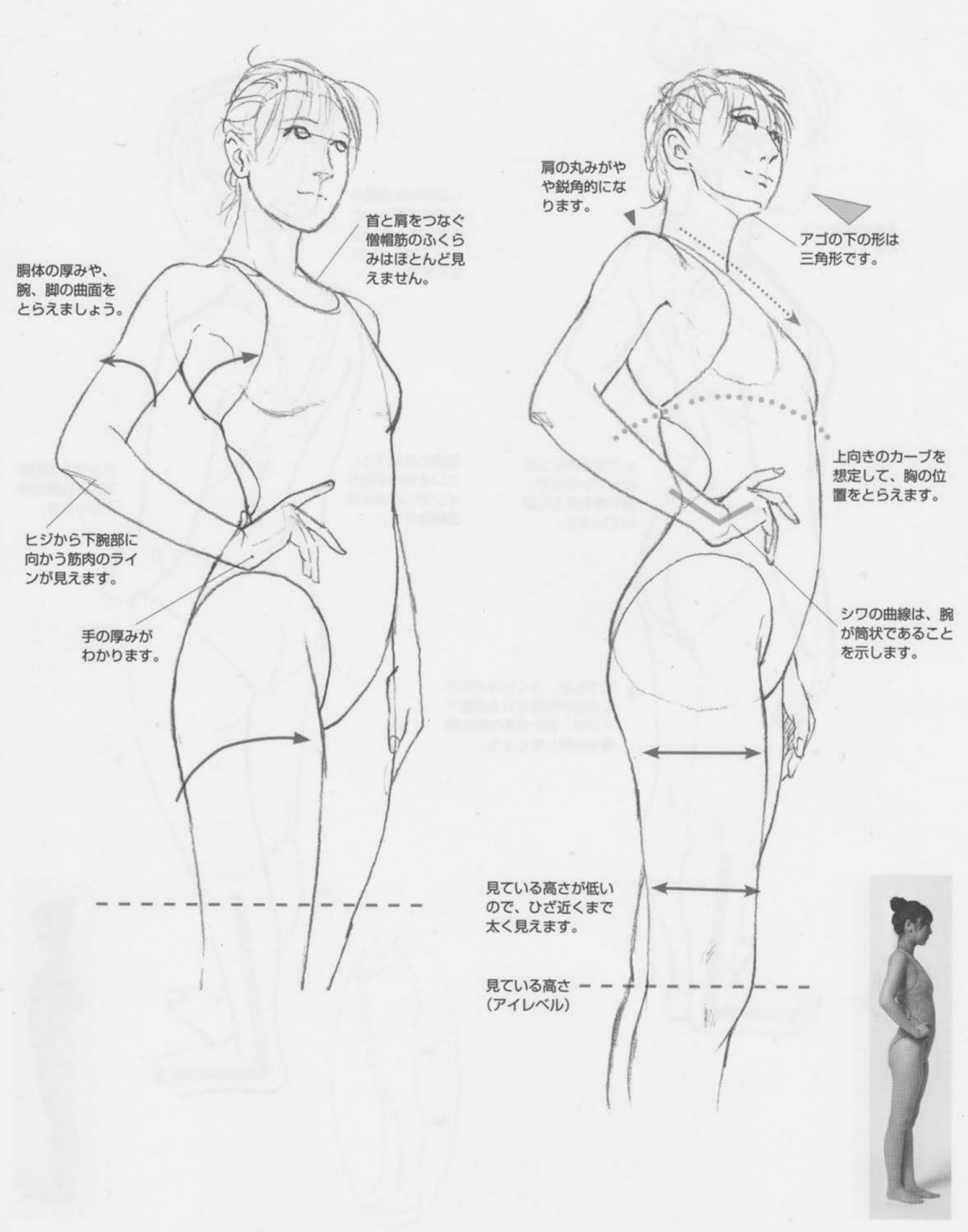
## アオリアングル

◇胴体の厚みが強調されて、迫力が出ます。
◇アゴの下やつき出したヒジのカゲがはっきりして、
　腕の立体感も強調されます。

### ● ナナメ前

## ● ナナメ後ろ

左右の僧帽筋のラインがはっきりするくらい背中がみえていると、胸のふくらみは見えません。
僧帽筋が山なりのラインをつくります。
僧帽筋のラインは片側だけしか見えません。
アゴと肩が近くなります。下からあおるほど、アゴは肩に隠れます。
奥の脚の方がわずかに細くなります。
お尻のシワは、ゆるやかな曲線になります。
だ円をイメージして立体感をとらえ、アウトラインを描きましょう。
妖精サイズで見上げているつもりになるととらえやすいです

# 男のコ　～女のコと比較して学ぶ～

## 顔を観察しよう

### 正面

顔のパーツのバランスは女のコと同じです。
骨格の太さが顔と体にしっかりしたりんかくを与え、男のコらしさをもたらします。

## 横

ヒタイは丸く、目もとまわりはゆるやかなアウトラインです。

正面からは大差ない首の太さですが、ヨコからとらえてみると、男のコの方が太いことがわかります。これは、胴体の厚みの違いにもつながります（男のコの方が、胸部に厚みがあります）。

## ナナメ

## 体を観察しよう

男のコの体は、ビルドアップしていなくても、筋肉感や骨の太さが表に出ています。首、肩まわり、胸部、腹部、ひじまわり、ヒザなどにカゲが生まれます。
自然な筋肉の起伏は、カゲによって生まれます。
鎖骨と鎖骨の間にくぼみができます。
肩の筋肉が発達しています。
胸の筋肉の張り出しは直線的です。
この線が入ることで肩の筋肉がたくましく演出されます。
みぞおち。三角形型に影ができます。
腹筋
手首の骨
ヒザ
ふくらはぎは腕より太いです。
外に大きく張り出します。
ごくゆるやかな曲線を描きます。
肩の筋肉は腕の上にかぶさっています。
女のコの場合
首から肩にかけてのラインはしなやかです。
脂肪におおわれているので、鎖骨まわりのくぼみはほとんど表に現れません。

肩甲骨まわりの
筋肉が盛り上が
ります。
胴体部分と肩のつけ
根の段差が大きく、
カゲになります。
軽く腕を上げ
ただけでも，
ろっ骨が浮き
出します。
お尻のラインは女
のコのような丸み
はありません。
腕を上げると肩ライン（両
肩をつなぐ線）がナナメ
になります。
筋肉の段差
脇の下部分
肩をおおう筋肉
は上に引っ張ら
れて三角形状に
なります。
アキレス腱が
強調されます。
足首の関節も大きく、
ごつごつ感がはっき
りしています。

# 年齢差の観察と描き分け　～子ども、おとな、老人～

## 顔の観察と描き分け

年齢表現はただ「シワを描く」だけではありません。人間は年齢とともに目が小さくなり、顔も少しずつ長くなります。

### たれ目のキャラは年をとっても「たれ目」

目の形と髪型（特に前髪の分け方と流れる方向）を同じにすると、同一キャラに見えます。

子ども。丸顔をイメージして描きます。おとなより、顔のタテ幅を短めにしましょう。

おとな（青年）。子どもより目も小さくなり、顔もやや面長にします。下まぶたから口までの距離が、子どもよりも長くなっていることに注目しましょう。

おとな（中年～壮年）。やや丸顔ですが、目の大きさは青年時代の約半分くらい小さくなります。目元や鼻、口元に短くシワができます。

老人。目はさらに小さくなります。また、皮膚がたるむのでしわが増え、顔全体もやや長くなります。全体が下に垂れていくイメージです。

### 顔の変化（目・顔の長さ・シワ）を観察しよう

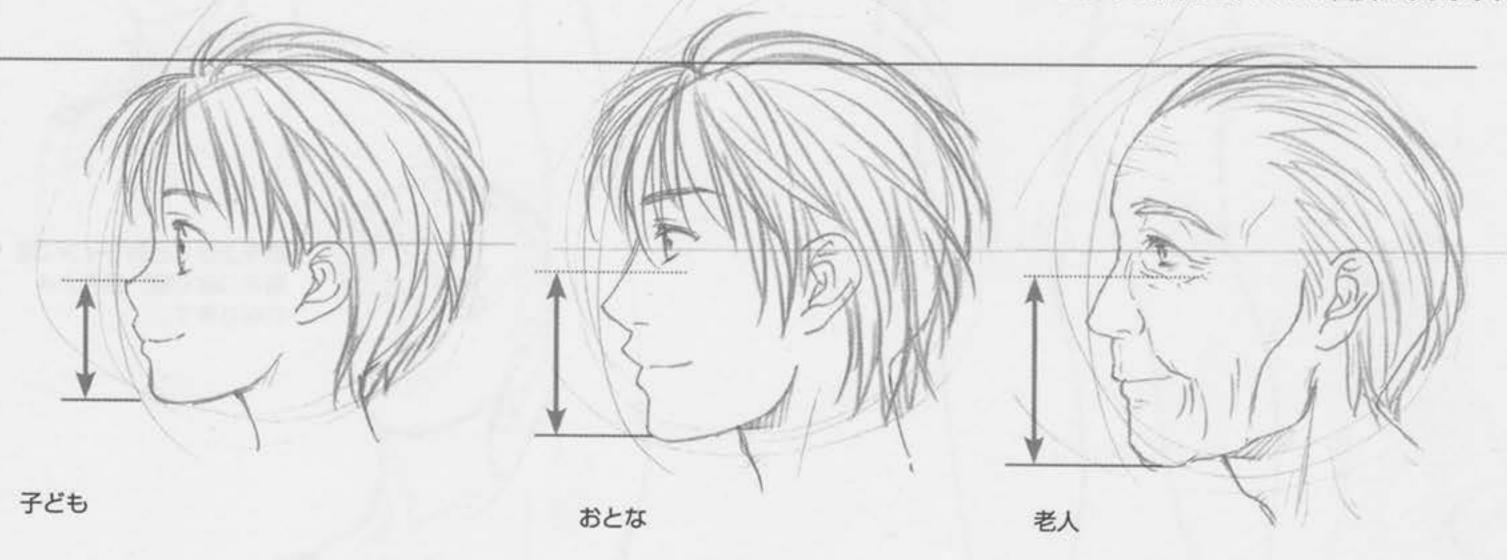
年齢とともに目が小さくなるので、目からアゴまでの距離が長くなり、面長になります。

子ども　　おとな　　老人

#### 青年と壮年（中年）の違い

青年

顔面の起伏が少なく、シワもありません。

壮年

ほお骨が出てきます。

目もと、鼻の脇、口もと、首スジにシワができます。

顔面の起伏がはっきりし、のど仏が目立ってきます。

## 最初に描いたキャラを基準に描く

子どもと壮年は、最初に描いたキャラの目と髪の毛の形をもとに描きます。

青年はだ円形を基本にします。

子どもは丸を基本にします。

中年以上はだ円と鉢（はち）を組み合わせた形

ほお骨やアゴなどに、「かくばった」イメージを加えます。

髪の毛も薄くなり、ボリュームが少なくなります。

老人の顔の輪郭は、は壮年の顔の起伏を強調します。

首も細くなります。

### 女のコの場合も同様です

# 全身の観察と描き分け

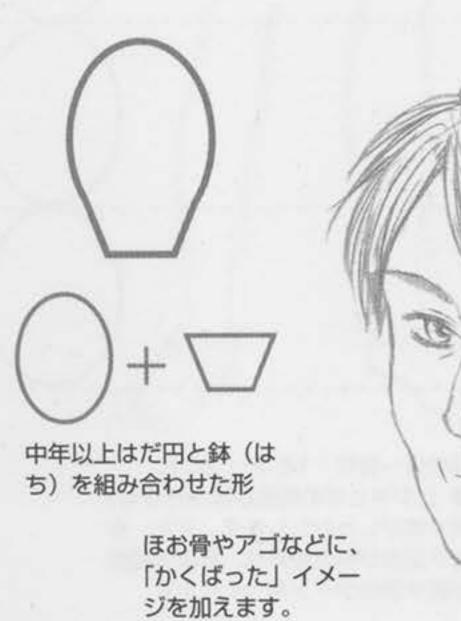
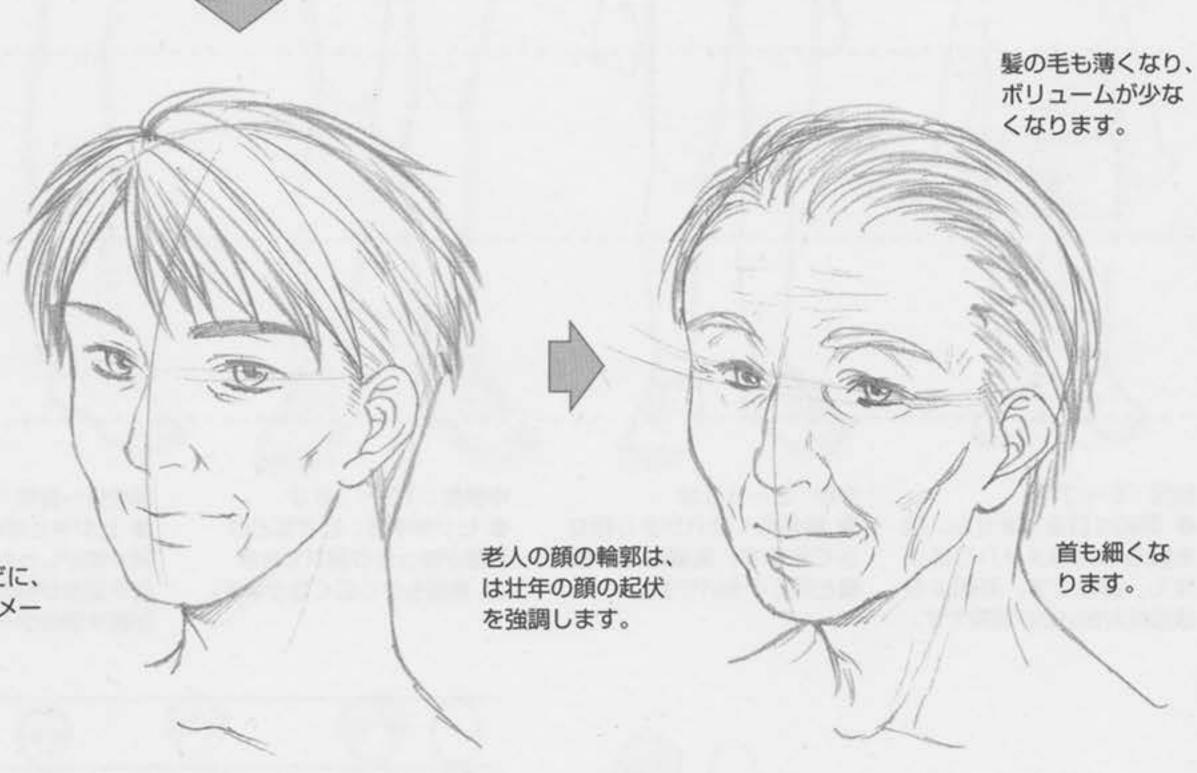
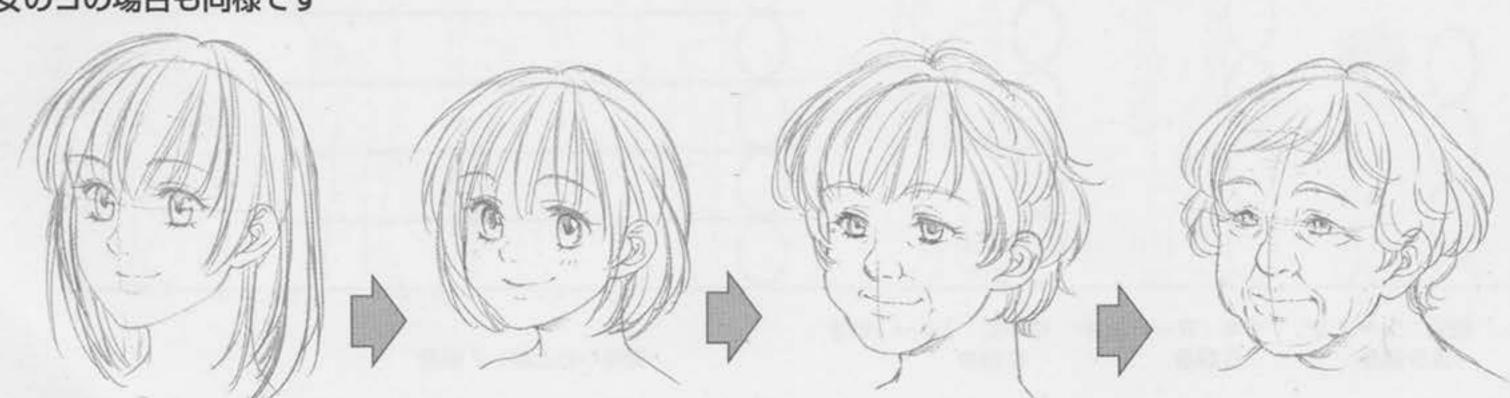
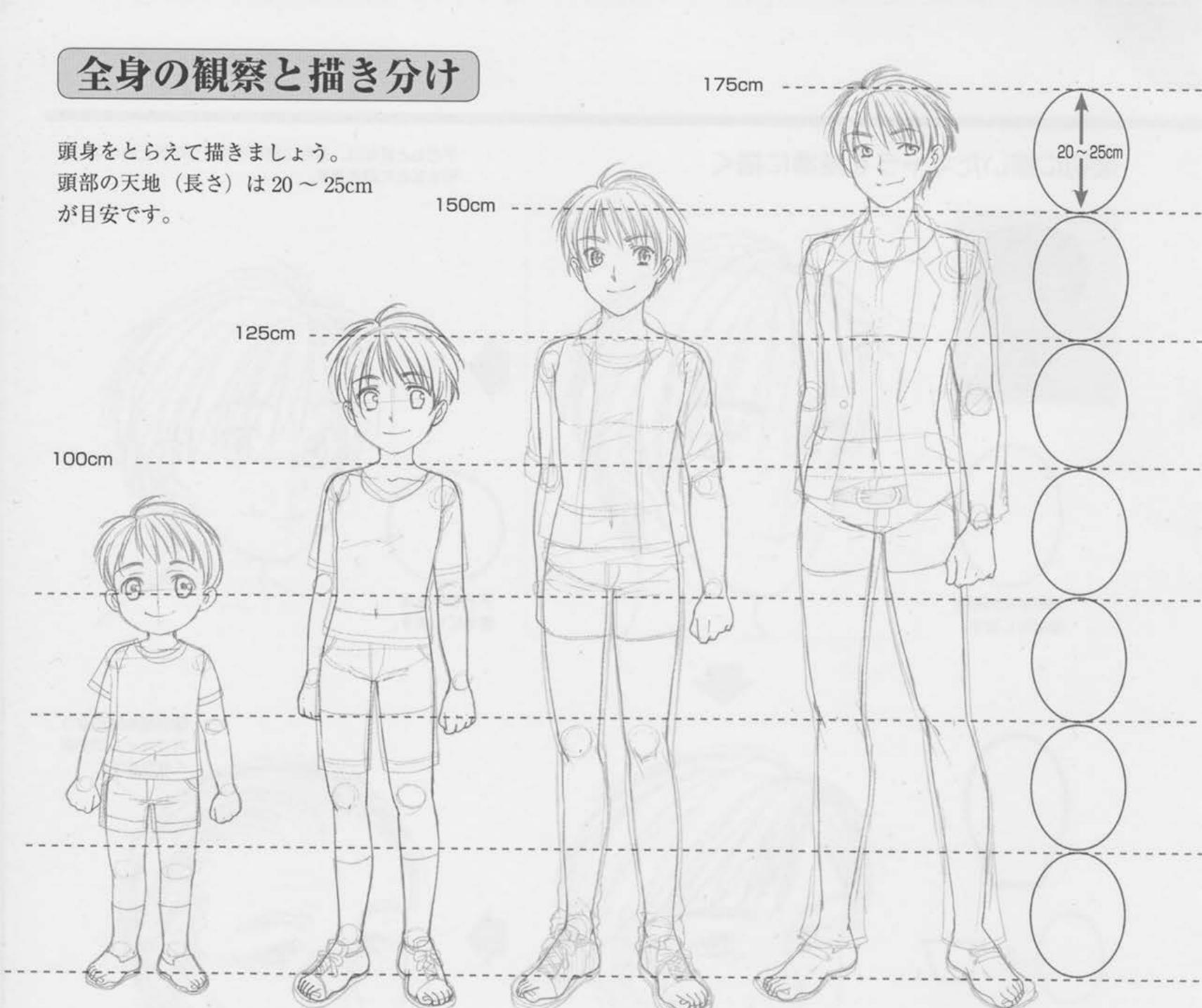
頭身をとらえて描きましょう。
頭部の天地（長さ）は 20 ～ 25cm
が目安です。

175cm

150cm

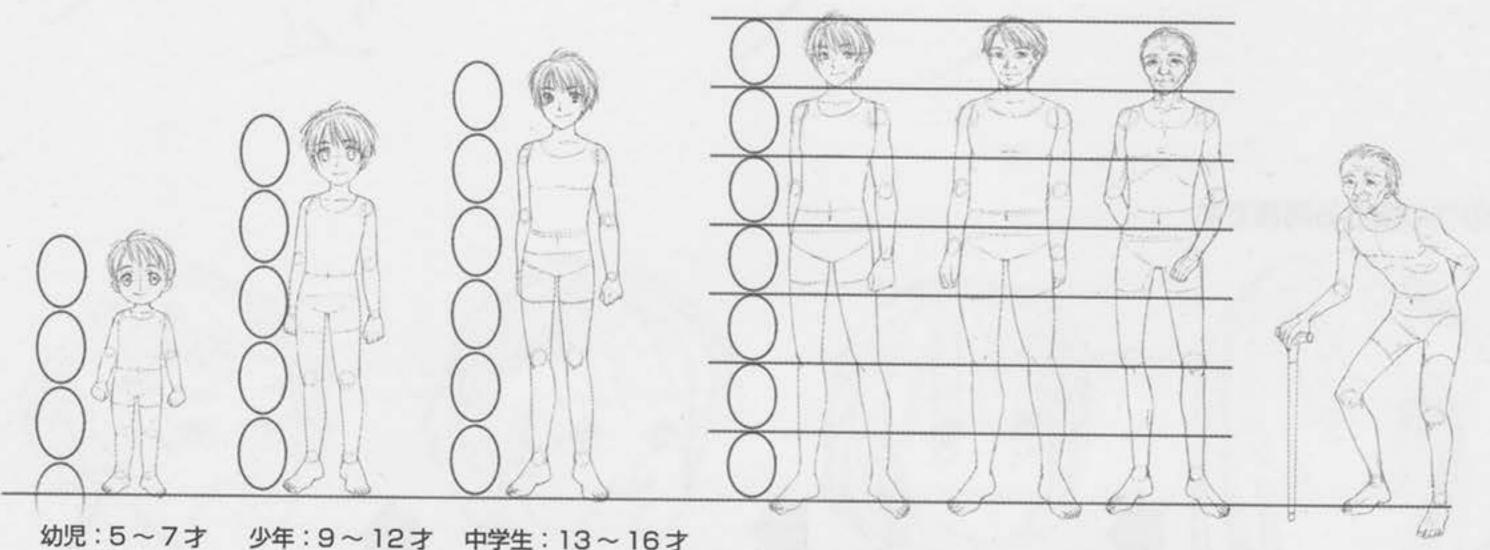
125cm

100cm

20～25cm

幼児：5～7才
● 関節は目立ちません。腕も脚も筋肉のメリハリは少なく、棒状です。肩幅より頭部が大きいのが特徴です。

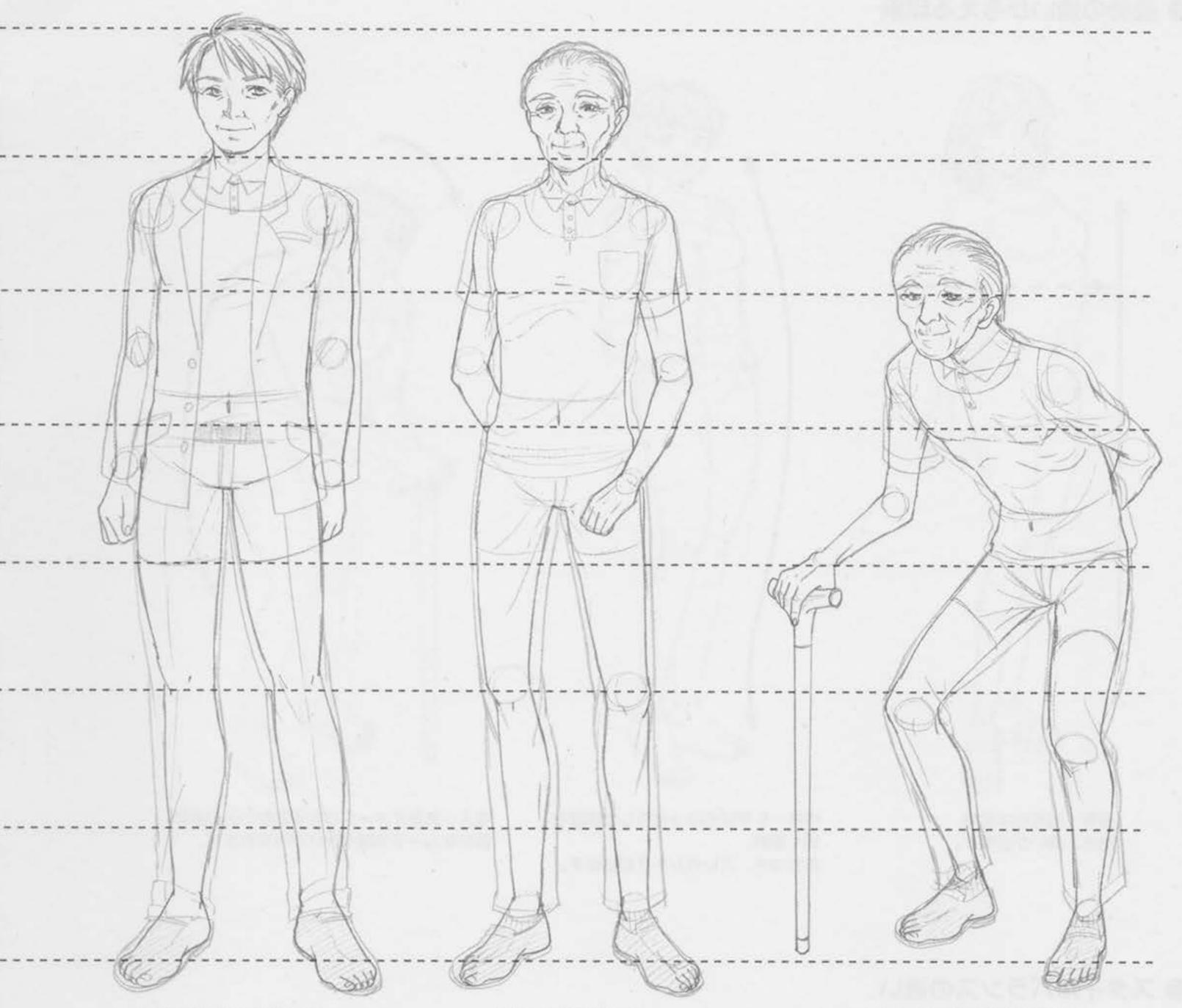
少年：9～12才
● 関節のくびれが少し目立ってきます。肩幅は顔の横幅と同じくらいです。

中学生：13～16才
● ヒジや手首、ヒザなどの関節がはっきり現れてきます。肩幅も少し広くなります。

高校生～青年：16才～20代
● ヒジやヒザの関節がはっきりし、肩や首がしっかりします。また、手首や足首が引き締まり、筋肉の起伏が腕や脚のラインをつくります。

幼児：5～7才
…3.5 頭身

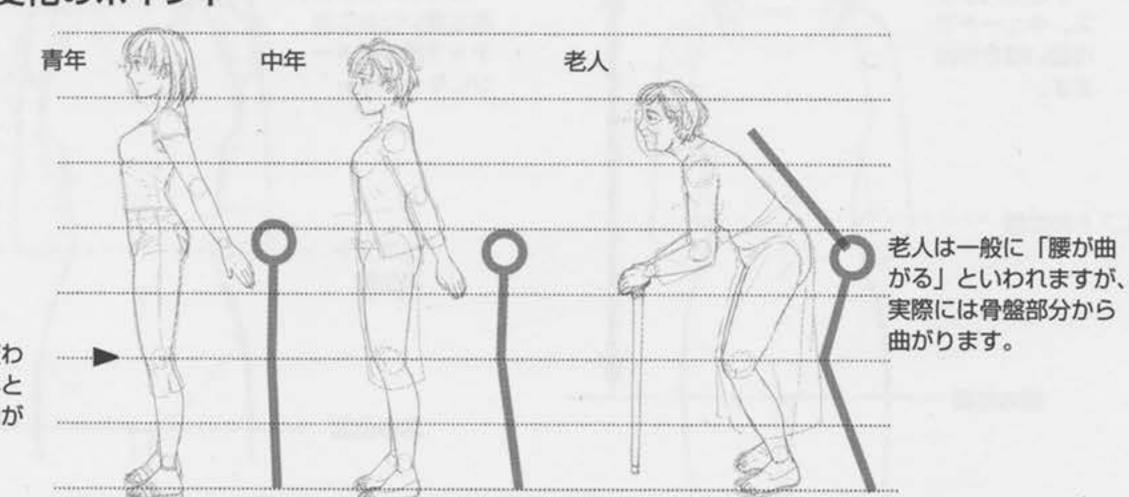
少年：9～12才
…5 頭身

中学生：13～16才
…6 頭身

青年～おとな…7 頭身

中年～壮年：30 代以上
● 筋肉に脂肪がついて来るので、腕や脚、胴回りなどが太くなります。肩幅も広がり、首も太く、短くなります。

老人：70 代以上
● 脂肪と筋肉が落ちるので関節が目立つようになり、腕も脚も全体にほっそりしてきます。

杖を使う・腰が曲がる場合。

## 成人の姿勢変化のポイント

ヒザの位置は変わりませんが、年とともにヒザが曲がります。

老人は一般に「腰が曲がる」といわれますが、実際には骨盤部分から曲がります。

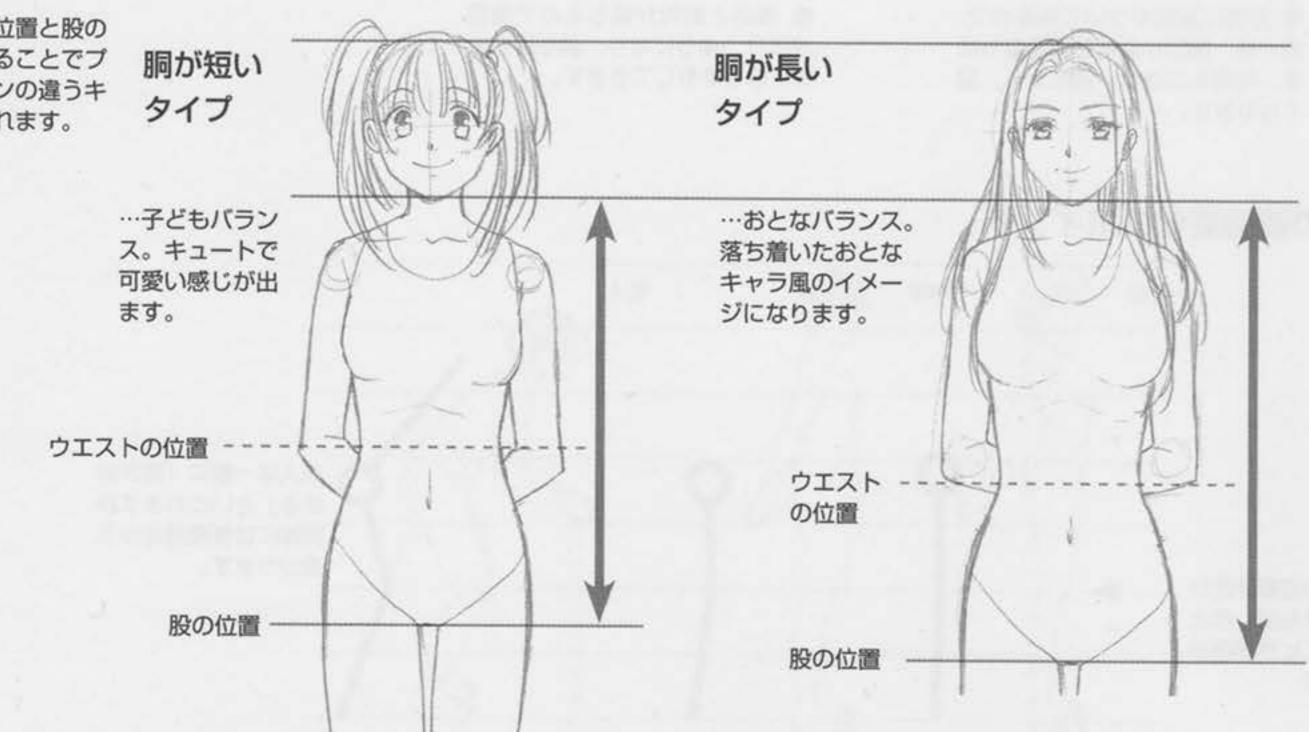
## ● 姿勢の違いが与える印象

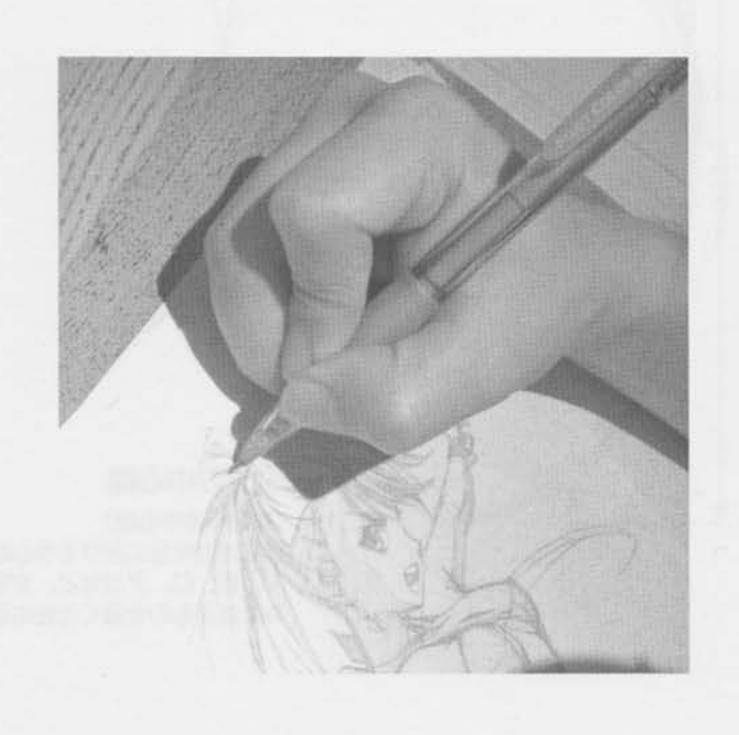
青年…直線的な姿勢。
若さ、勢いが出ます。

中年…S 字状のゆったりした曲線を
描く姿勢。
おちつき、エレガントさが出ます。

老人…丸をイメージさせる前かがみの姿勢。
静かなムードや穏やかさが生まれます。

## ● スタイルバランスの違い

ウエストの位置と股の
位置を変えることでプ
ロポーションの違うキ
ャラが生まれます。

# 第2章

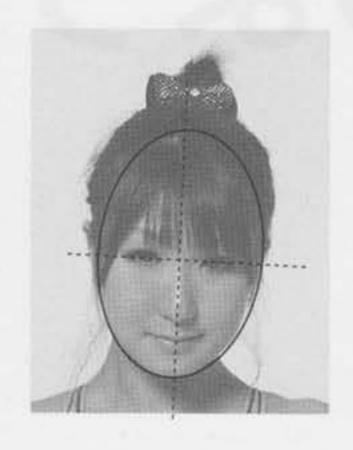
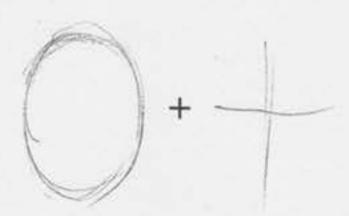
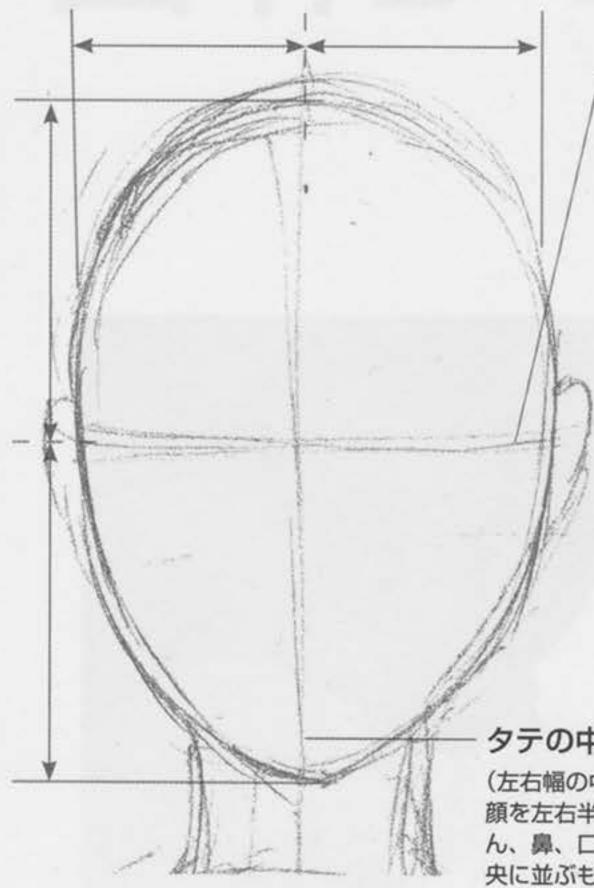
# キャラを作画しよう

# キャラの顔を描こう

よく見て描くことでデッサンの基礎ができてきます。このデッサン力を活かして絵づくり・キャラづくりに挑戦してみましょう。

## 顔を描く手順

### アタリを描く

顔を描くには、頭部の形を大づかみに丸で描き、目安にするタテ線とヨコ線が必要です。ここまではきわめてラフに描き、これを「アタリを描く」といいます。

#### アタリ＝まるばってん

大ざっぱな顔の形を丸で描き、中心線を十文字にとったものを「まるばってん」といいます。

**ヨコの中心線**

（上下幅 / 天地の中心線）
目の位置。頭部（頭がい骨）天地の中央あたりをとらえる中心線です。目の位置や、耳を描くときの目安にします。

**タテの中心線**

（左右幅の中心線）
顔を左右半分に分ける中心線です。みけん、鼻、口、アゴなど、文字通り顔の中央に並ぶものを描くときの目安です。

大きな顔でも小さな顔でも「まるばってん」は変わりません。

#### ばってんの意味

正面を向いても、タテの中心線が傾いていれば、顔は傾いています。

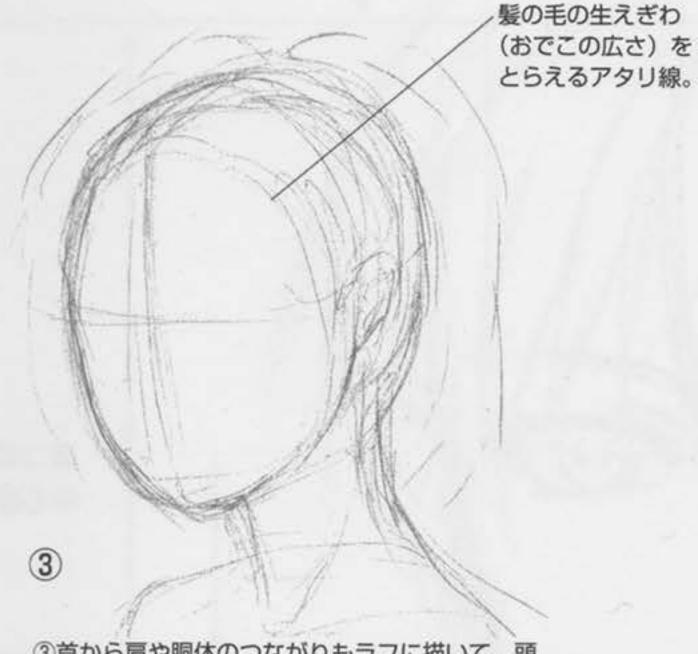
アオリのときは、ヨコの中心線ははっきりした上向きのカーブになります。

「まるばってん」を「丸十字」ということもありますが、アングルによって曲線になったり傾くので、「ばってん」のほうが「顔の立体感」を前提としてとらえた表現といえるでしょう。

## 作画の手順

まるばってんを描くときは、頭部のてっぺん、側面、アゴの先端を意識して丸を描きましょう。

①薄い線で最初のアタリを描きます。大づかみに顔の大きさを決め、ばってんで顔の向きをとらえます。

②顔型のイメージに合わせて、顔型や首、耳の位置などを少しずつはっきりさせます。

③首から肩や胴体のつながりもラフに描いて、頭部とのバランスを整えながらイメージを固めます。

④ばってんを目安に目鼻などの顔パーツを描き込みます。

### ● 側面と上面の「ばってん」

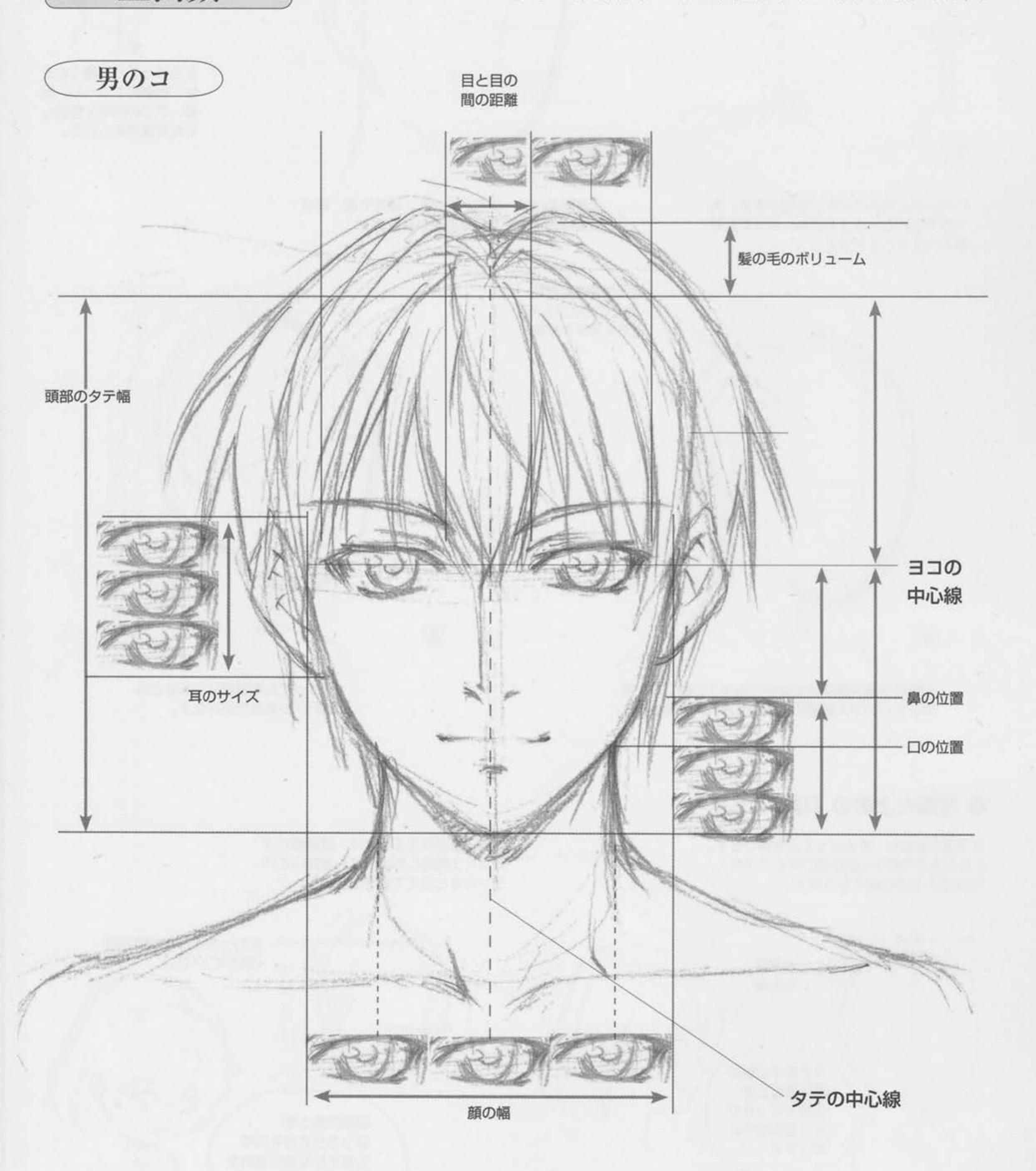
ヨコ顔の場合も、まるばってんを描きます。このときタテの中心線は顔の中心ではなく、「側頭部」の中心線になります。

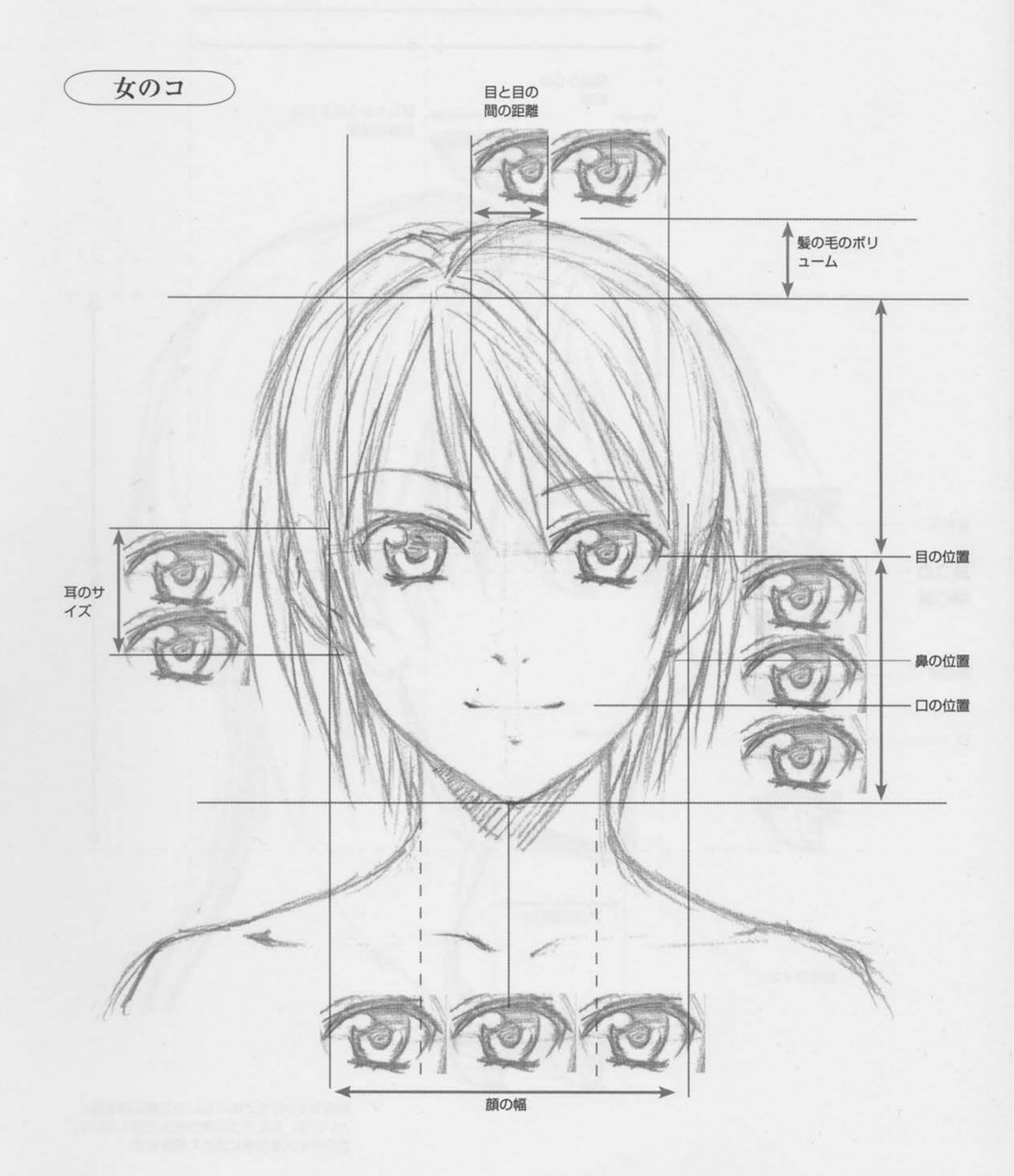
頭の上面が見える場合は、顔面部だけでなく上面部にもばってんを描いてバランスをとらえて描きましょう。

# 理想的な作画バランス

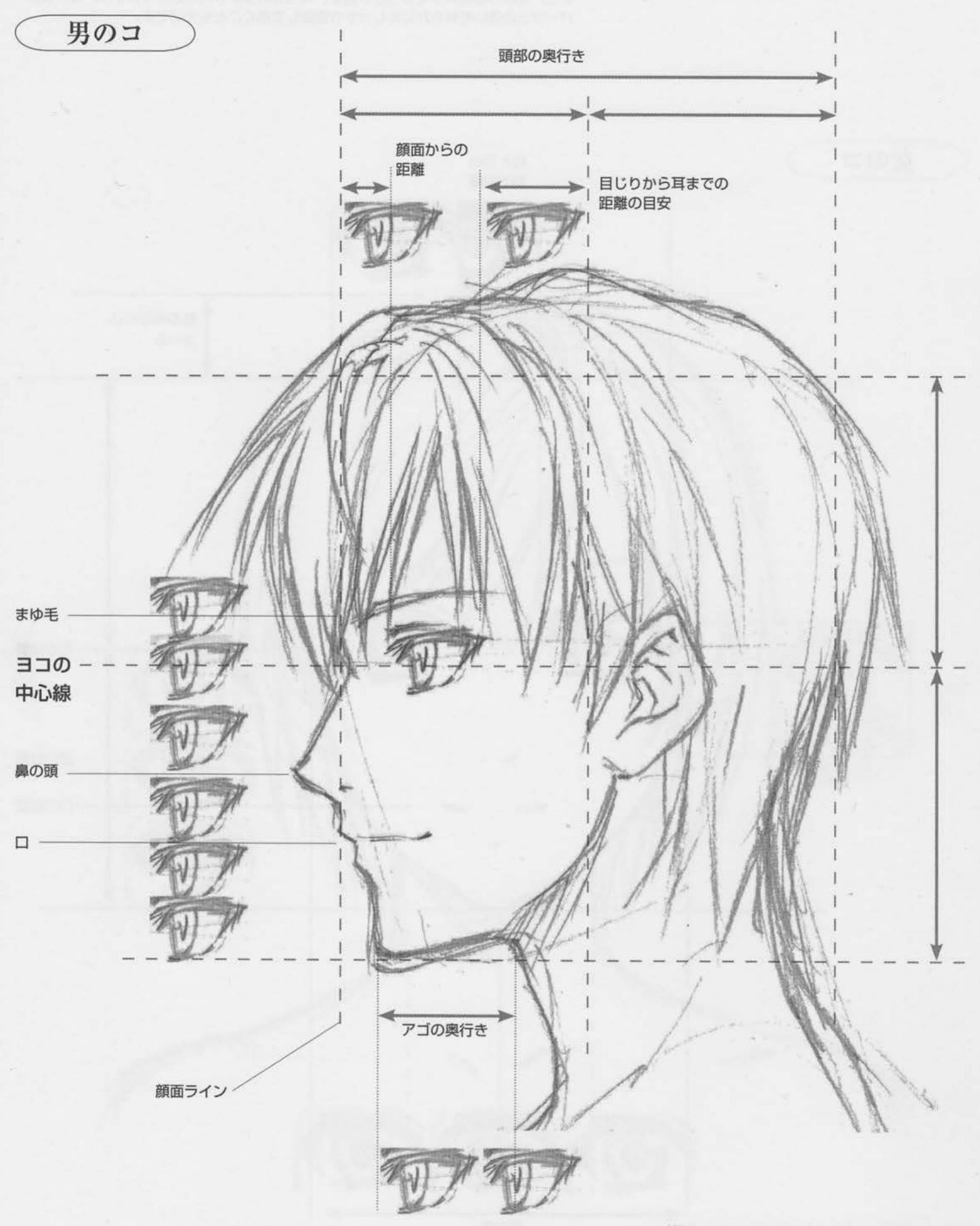
魅力的なキャラの顔バランスは、観察をもとにデフォルメするからこそ得られます。目のサイズを基準に、鼻や口の位置、耳のサイズなど、顔パーツの位置とサイズをとらえましょう。

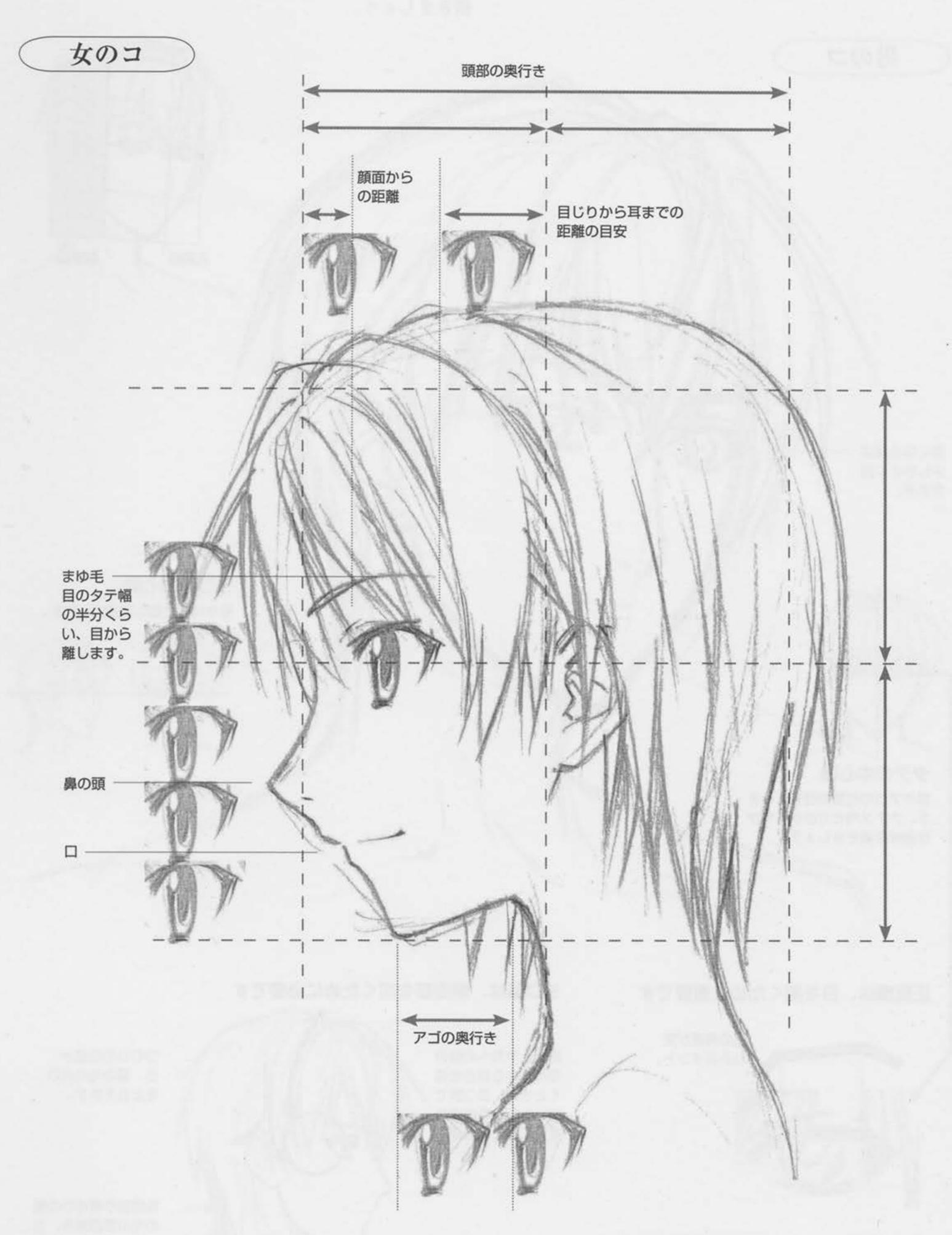
## 正面顔

### 男のコ

## ◇男女は対比させて「違い」が出るように描きます

先に描いた方を基準にして、目、まゆ毛、耳、鼻、首、肩幅などのパーツに対して、「それよりも大きく、少し小さく」「より太く、少し細く」など細かくていねいに描きます。また、男のコは鼻スジをしっかり描き、耳も女のコより大きめにしますが、女のコのパーツとの違いをあらかじめしっかり意識して描くことも大切です。

## ヨコ顔

ヨコ顔の目はリアルに描くと意外と小さく、目立ちません。デフォルメされた横顔の目とパーツの位置関係をとらえましょう。

### 男のコ

顔面ラインからどのくらいの位置に目を描くといいか、またアゴの奥行きはどのくらいか、目のサイズを基準に決めて描きます。

## 女のコ

男のコに比べて、顔面ラインは単純な曲線がメインです、また、首は男のコの半分くらいの太さです。

# ナナメ向きの顔

正面と側面をしっかりとらえることからはじめます。顔の中心線を目安にして、目や鼻などの顔のパーツを描きましょう。

## 男のコ

## 女のコ

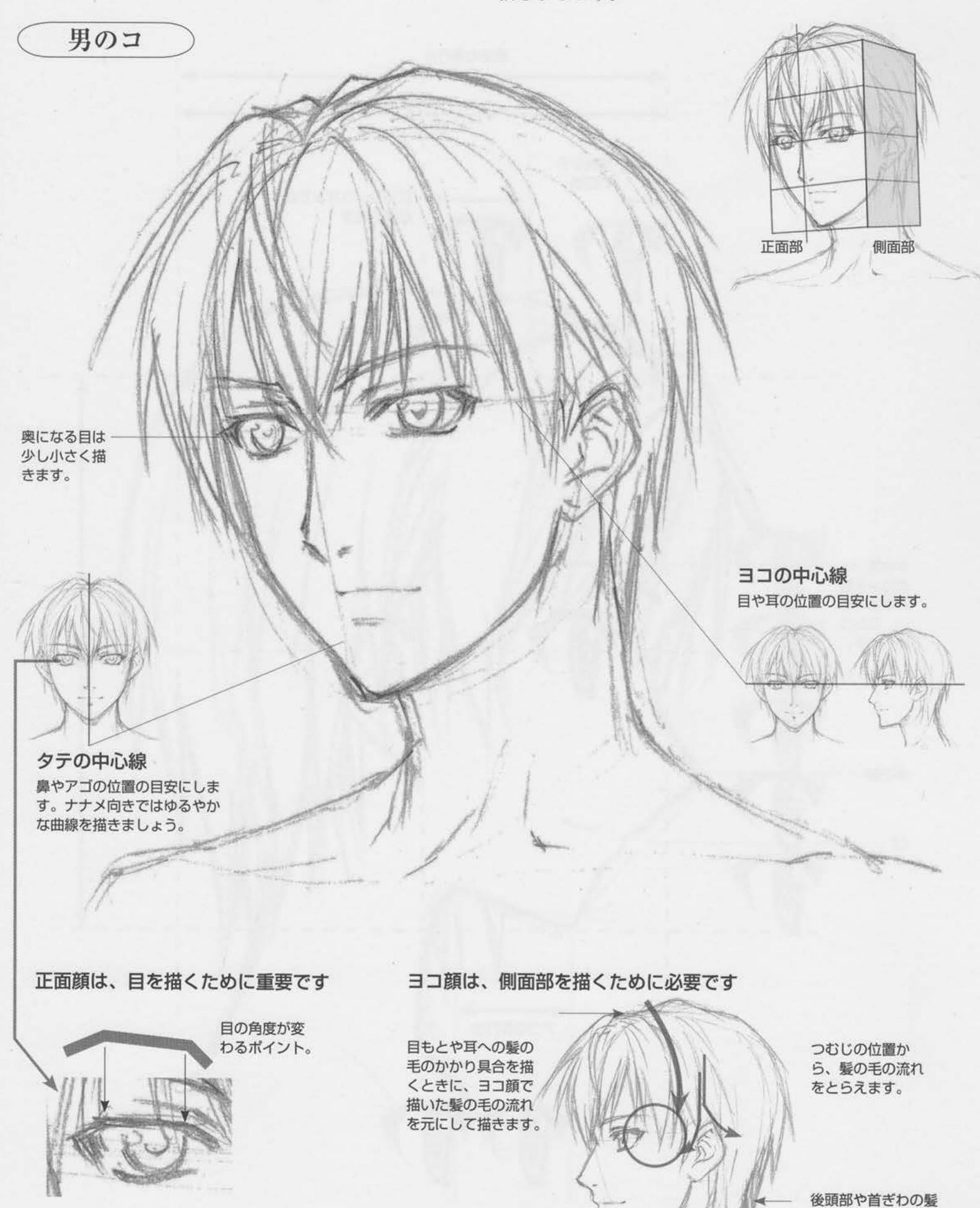
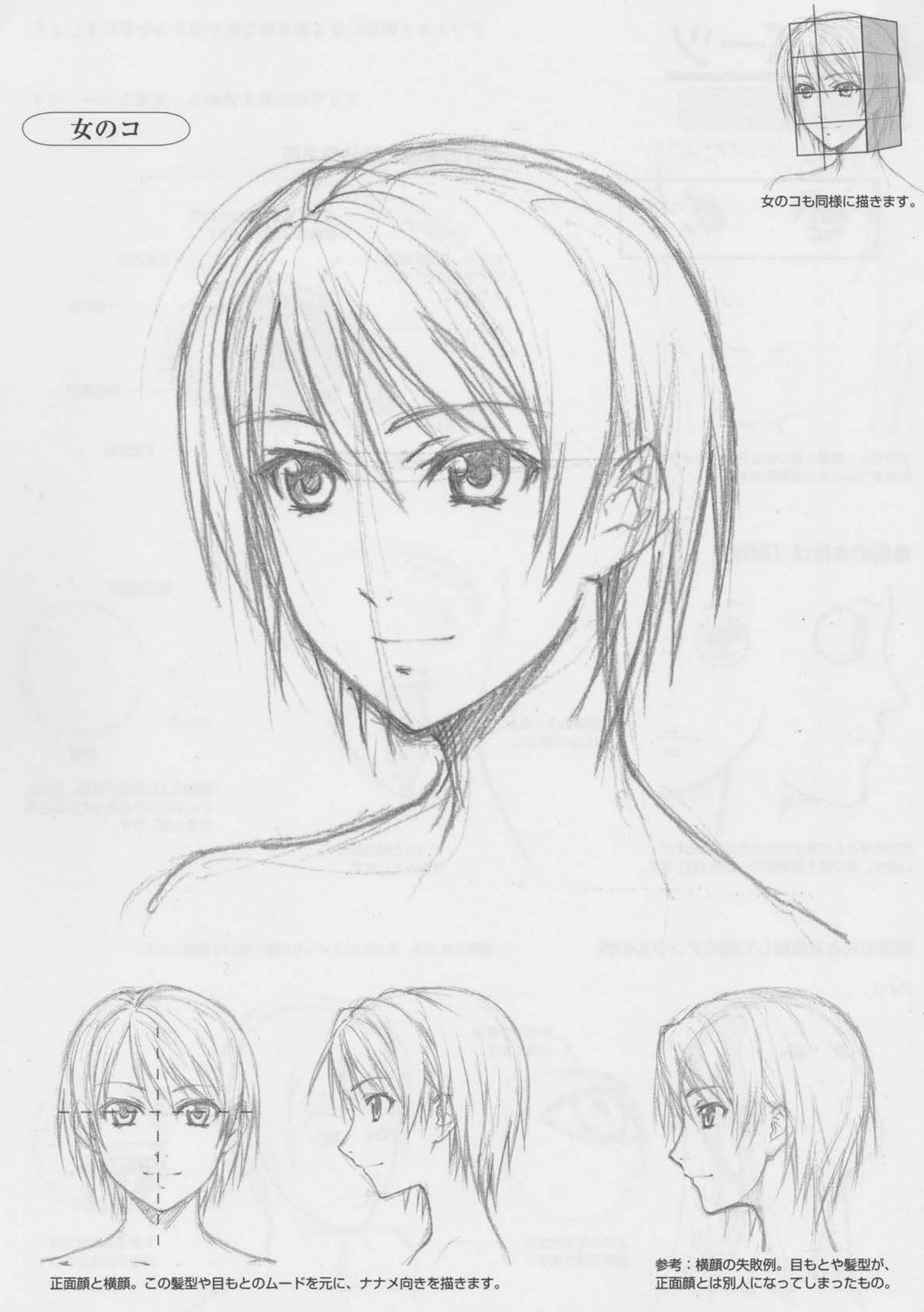
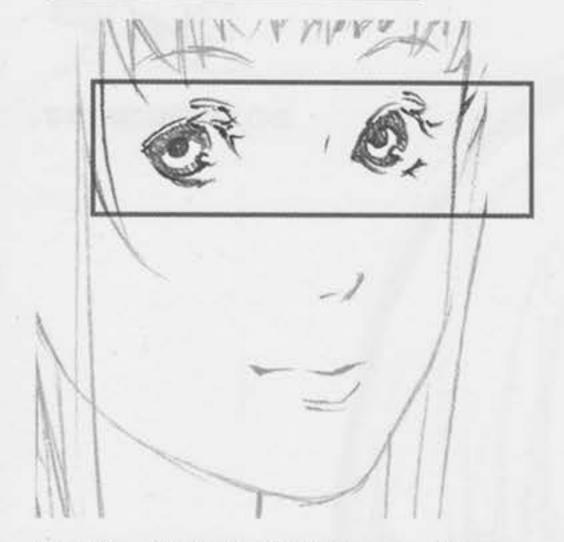
女のコも同様に描きます。

正面顔と横顔。この髪型や目もとのムードを元に、ナナメ向きを描きます。

参考：横顔の失敗例。目もとや髪型が、正面顔とは別人になってしまったもの。

# 顔のパーツ

## 目

デフォルメの元になる基本的な形や描き方を学びましょう。

キャラの印象を決める、重要なパーツです。

まなざし・読者と見つめる目は、キャラと読者をつなぐ大切な要素です。

### ●目の構造と部分の名前

ふたえ部分（まぶたの皮が重なってできます）

ヒカリ。眼球の球面にできるので、丸く入ります。

上まぶた

目じり

瞳

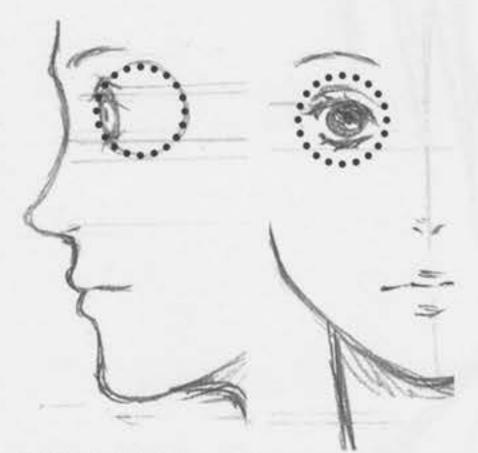
白目部分

目もと（めがしら）

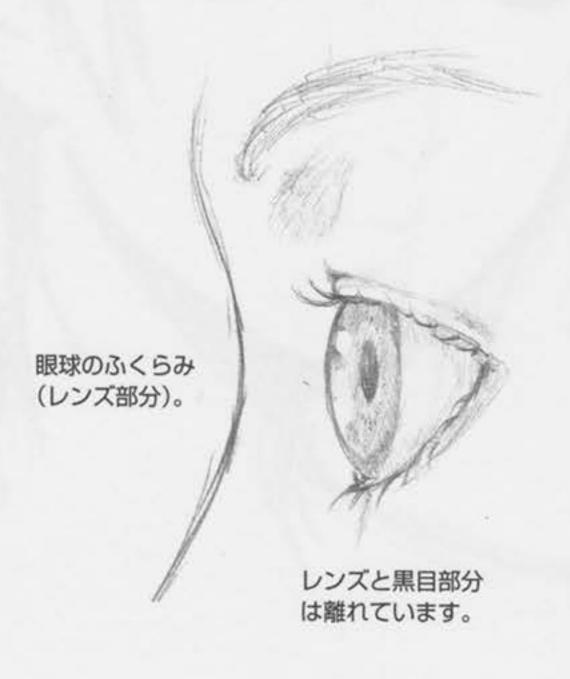
下まぶた

虹彩（こうさい）

黒目部分

### ●目の本体は「眼球」

眼球のほとんどはまぶたの皮におおわれて、います。表に見える眼球の一部が「目」です。

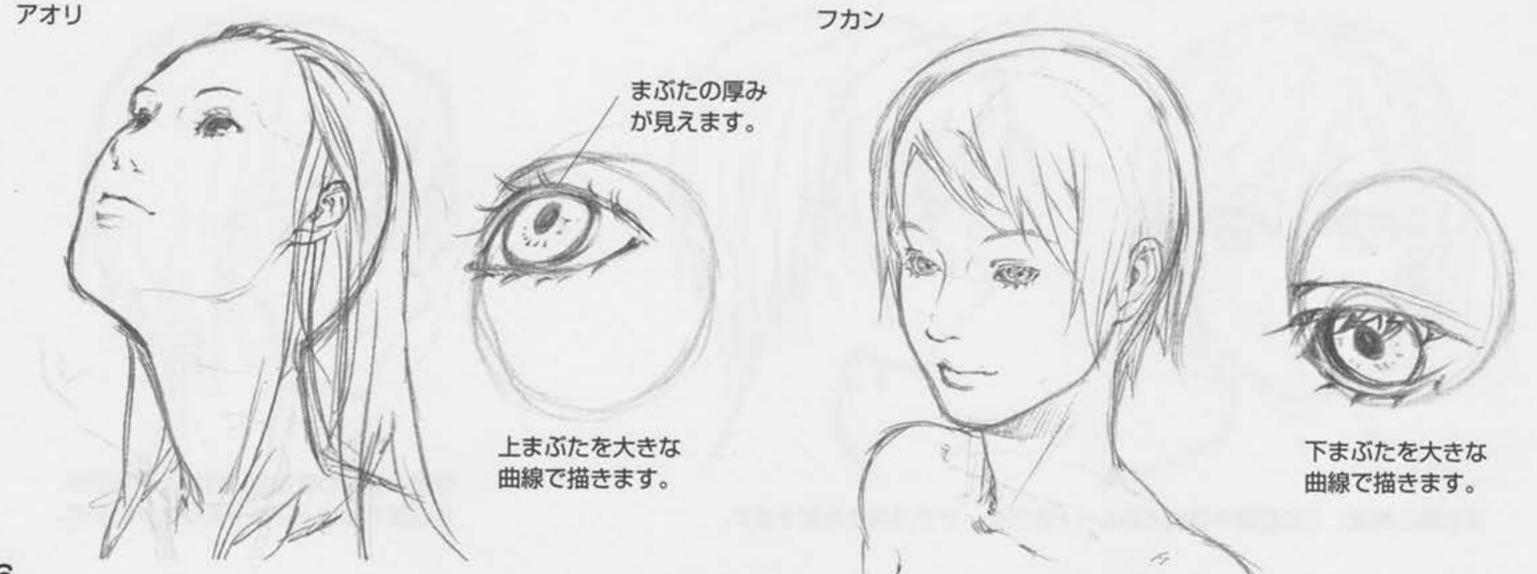
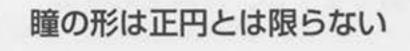
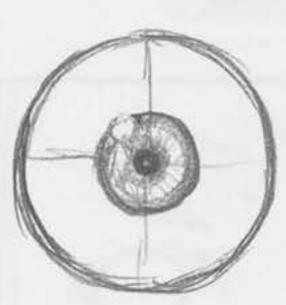
眼球のふくらみ（レンズ部分）。

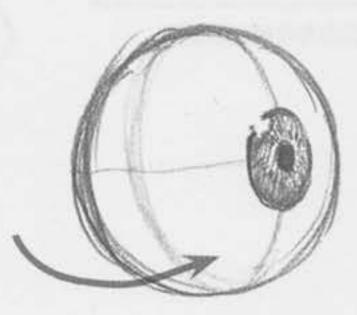
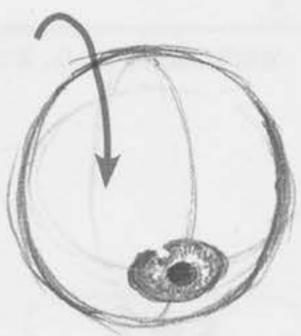
レンズと黒目部分は離れています。

黒目部分

眼球の上に黒目があり、その上にレンズがかぶさっていると考えると良いです。

### 眼球の丸さを意識して描くアングルの例

眼球の丸さは、まぶたのラインを曲線で描いて表現します。

目線がこちらの場合は、瞳はこちらに対して正面を向きます。

## 眼球の動きにともなう瞳の形の変化

正面から見た眼球。瞳は正円。

まヨコから見た眼球。瞳は細長いだ円になります。

ヨコ方向へ移動した場合。（ナナメ向きのキャラで、目線がこちらでない場合）瞳はタテ長のだ円に見えます。

上下方向へ移動した場合（アオリやフカンで見たキャラの瞳）。瞳はヨコ長のだ円に見えます。

## ●瞳の表現

### 大きさを変える

白目部分を少なくするか、多くするかで印象が変わります。

通常タイプ
瞳の左右に白目部分があります。普通のキャラや、優しいキャラに用います。

三白眼（さんぱくがん）タイプ
瞳の下に白目部分があります。冷たい印象や、強いまなざしの雰囲気が出ます。

小さい瞳（強い三白眼）タイプ
白目部分を多くします。青年から年配者まで、男性キャラによく用います。

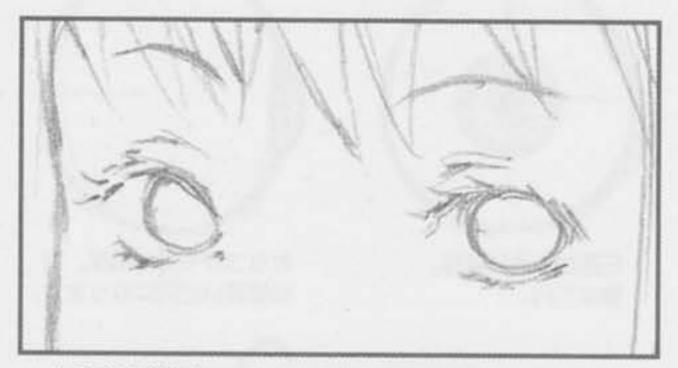
### 描き方 ( 表現) を変える

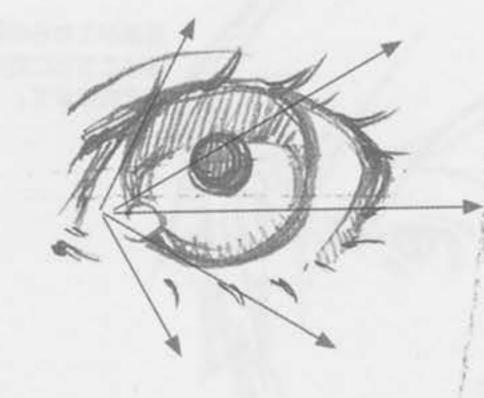
ヒカリと黒目を描く通常タイプ

黒く塗りつぶす黒目タイプ

りんかくだけの白目タイプ

# まゆ毛とまつ毛

まゆ毛もまつ毛もホンモノの場合と、化粧で描いたものや長くしたまつ毛などがありますが、作画上の区別はほとんどありません。

まゆ毛は表情をつくり、まつ毛は目の力を補強します。

まゆ毛…基本的に弓なりです。

まつ毛…めがしら近くを中心に、放射状に描きましょう。

## まゆ毛

### 生えている場所

眼窩（がんか）。目のくぼみ。眼球がはまり、筋肉がおおいます。

### 描く手順

① 形を描きます。白いまゆ毛や、目立たせたくないときは、これで完成です。

② 短い曲線で形の中をうめていきます。先に行くほど、曲線は短く、寝かせ気味にしましょう。

③ 根本部分を濃くしたいときは、角度を変えた斜線を上から引きます。カケアミという技法です。

### まゆ毛は表情やキャラ表現の大きな要素

長いまゆ毛…おとなっぽさやエレガントなムードを持たせたいキャラに向いています。

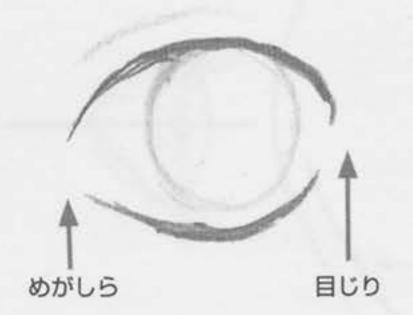
短いまゆ毛…若いキャラクターや、普通と違うキャラを演出するときに効果があります。

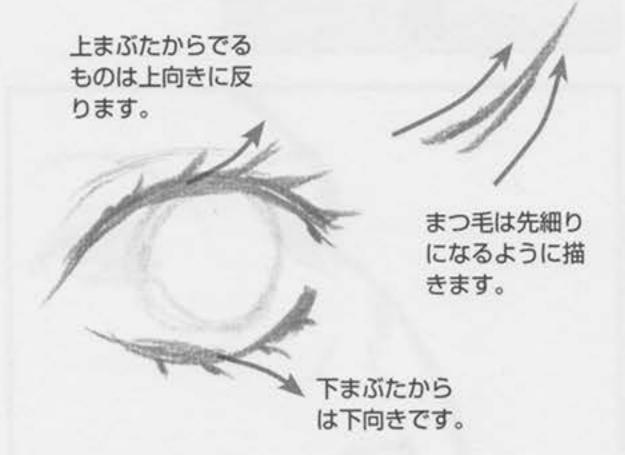
まゆ毛なし。表情がなくなり、不気味な印象になります。

黒く太いまゆ毛。表情がはっきりします。

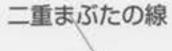
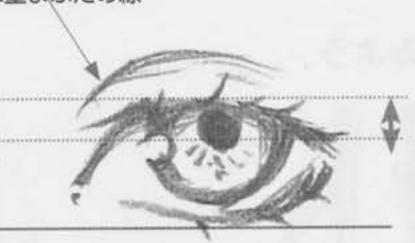
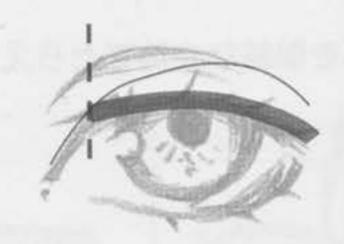
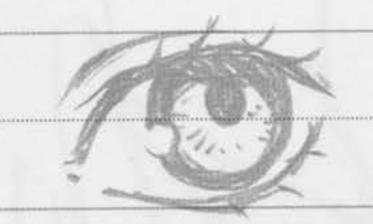
実際にはない形。でも、なんか困った表情に見えるなど、感情を伝える効果があります。

## まつ毛

### 描く手順

① 目の形を描きます。まぶたの両端をくっつけない場合も、めがしらと目じりの位置を意識して描きましょう。

② まぶたのラインを濃くしましょう。下まぶたをはっきりさせると、印象が強いものになります。

③ まつ毛を描き込みましょう。

### 目をつぶる動き

①基本形。普通に目を開けているもの。

② 少しまぶたを下ろします。二重まぶたの線と上まぶたの間に距離が出て、まぶたがかぶってくる感じが出ます。眠そうな目になります。

ゆるやかな曲線でたれ目気味に描きます。

③ 半分目をつぶった状態で「半眼（はんがん）」といわれます。上まぶたは直線に近くなり、下まぶたも少し上がります。

④ 目をつぶりました。下まぶたのカーブを主体にした曲線で描きます。上まぶたのまつ毛の分、まつ毛は太くしたり本数を増やして強調しましょう。

### 代表的な3タイプ

シンプルタイプ。上下のまぶたがちょっと黒い程度。

ちょいまつ毛タイプ。上下ともシンプルタイプより少しまつ毛の層を厚くし、2～3本加えるもの。

目がぱっちりするタイプ。上下とも反りかえるまつ毛をはっきり描くもの。

# 鼻

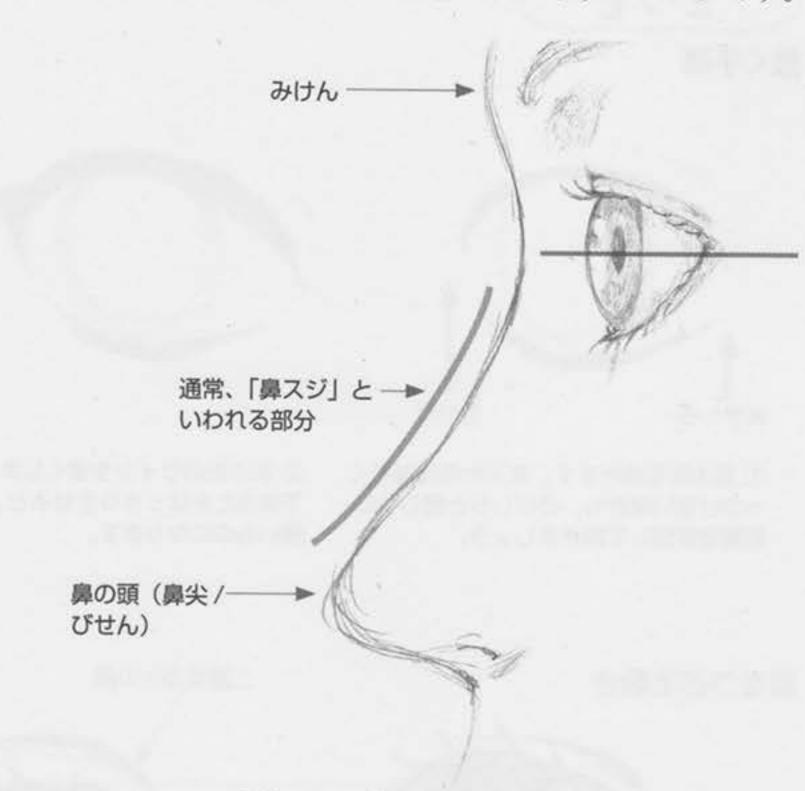
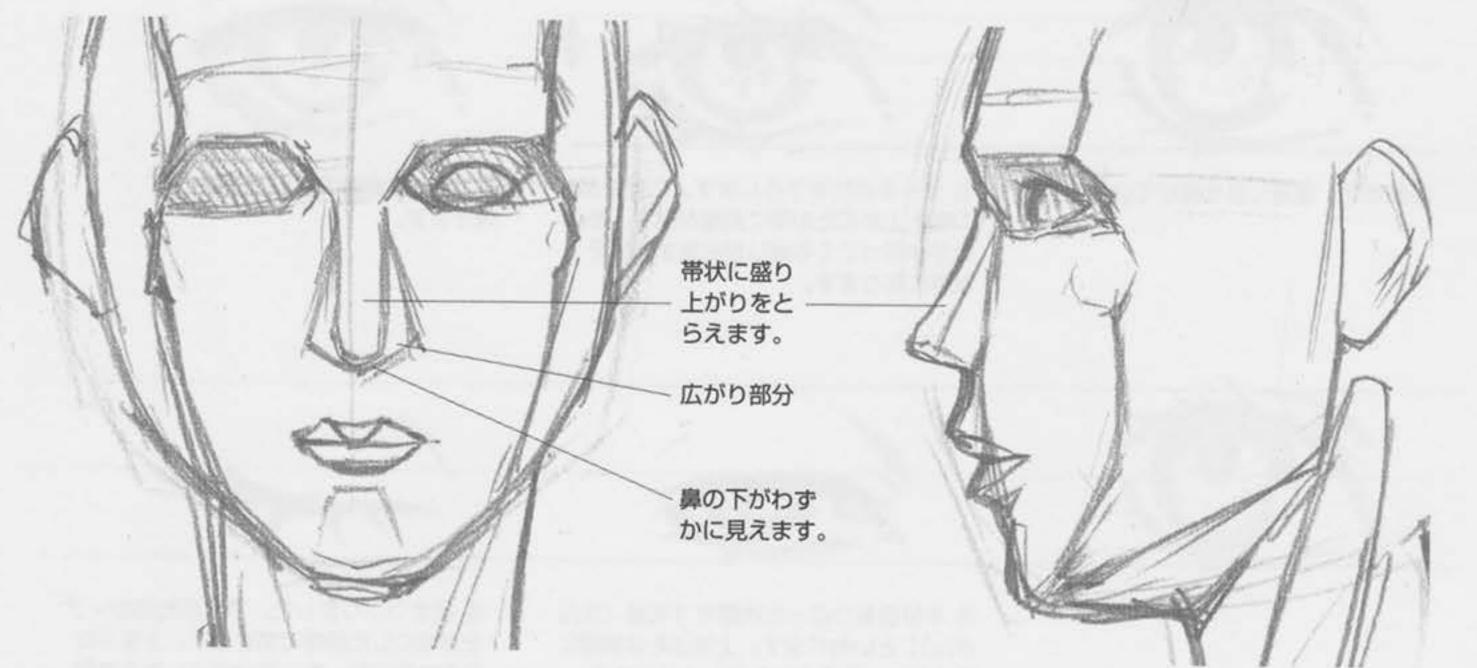
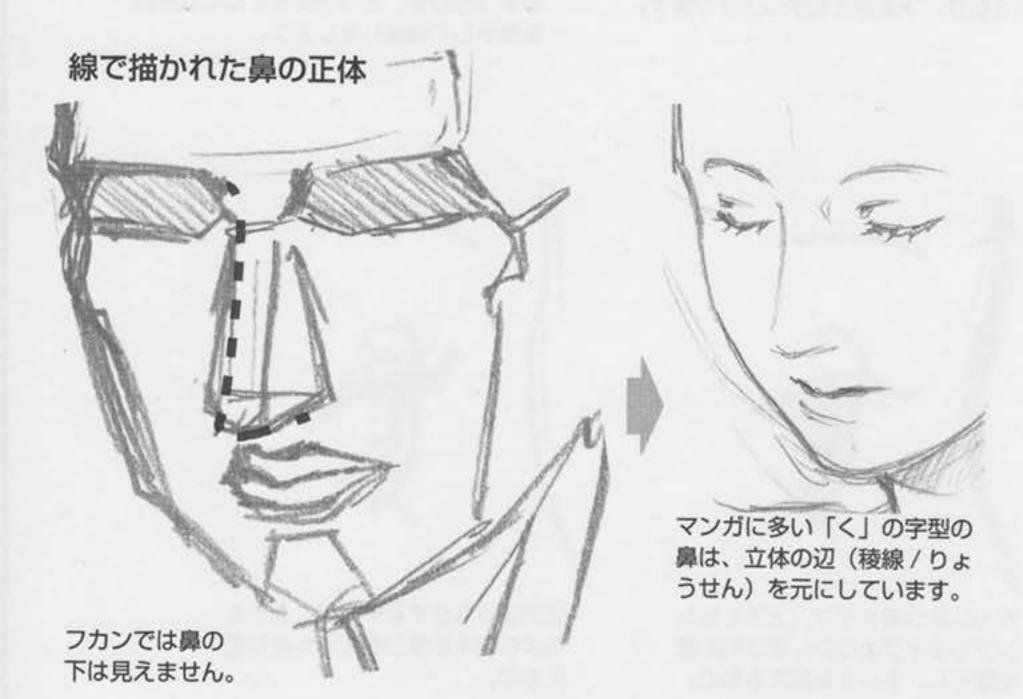
形を省略するほど可愛いキャラに用いられやすいパーツです。

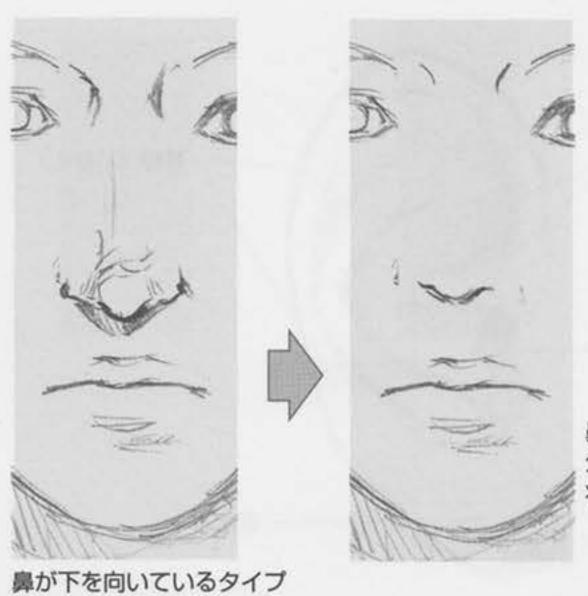
リアルに近い鼻は「丘陵」や「山」としてとらえよう。

## ● 鼻の形を単純な立体でとらえてみよう

### 線で描かれた鼻の正体

フカンでは鼻の下は見えません。

マンガに多い「く」の字型の鼻は、立体の辺（稜線/りょうせん）を元にしています。

3Dポリゴンのように顔面をとらえたもの。

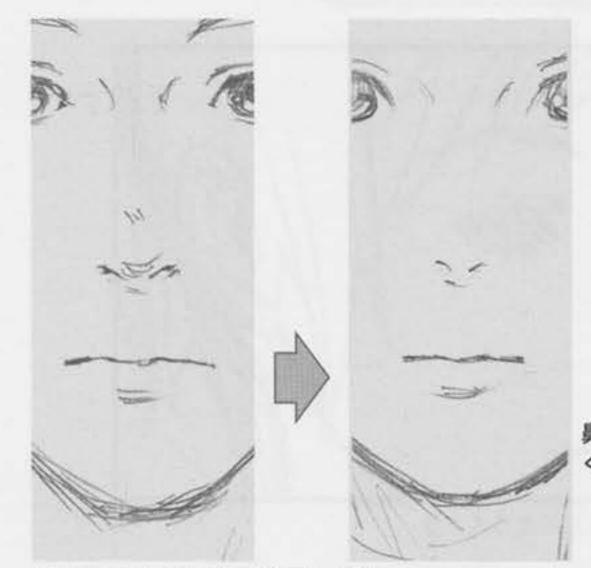
## ●リアル風デフォルメで描く鼻

鼻の下端の部分のみ、矢印状に描きます。

鼻が下を向いているタイプ

鼻の穴を小さく描きます。

鼻の下（鼻の穴）が見えるタイプ

## ●マンガ風デフォルメで描く鼻

単純化

基本形は、鼻の下（鼻の穴）が見えるタイプ

単純化

線と点タイプ

鼻スジと、鼻の下のカゲだけを描きます。

点タイプ

鼻を点にします。

顔面のラインは実際の人物に近いアウトラインをとり、鼻の穴を小さく描きます。

単純化

顔面のラインはシンプルな曲線で描き、鼻の穴は省略します。

単純化

「く」の字のような、単純なラインで描きます。

# 耳

頭部の外に飛び出しているパーツとしてとらえましょう。

耳はだ円形としてとらえよう

内側のくぼみ部分。ハートをヨコにしたような形です。

耳殻（じかく）

耳の穴

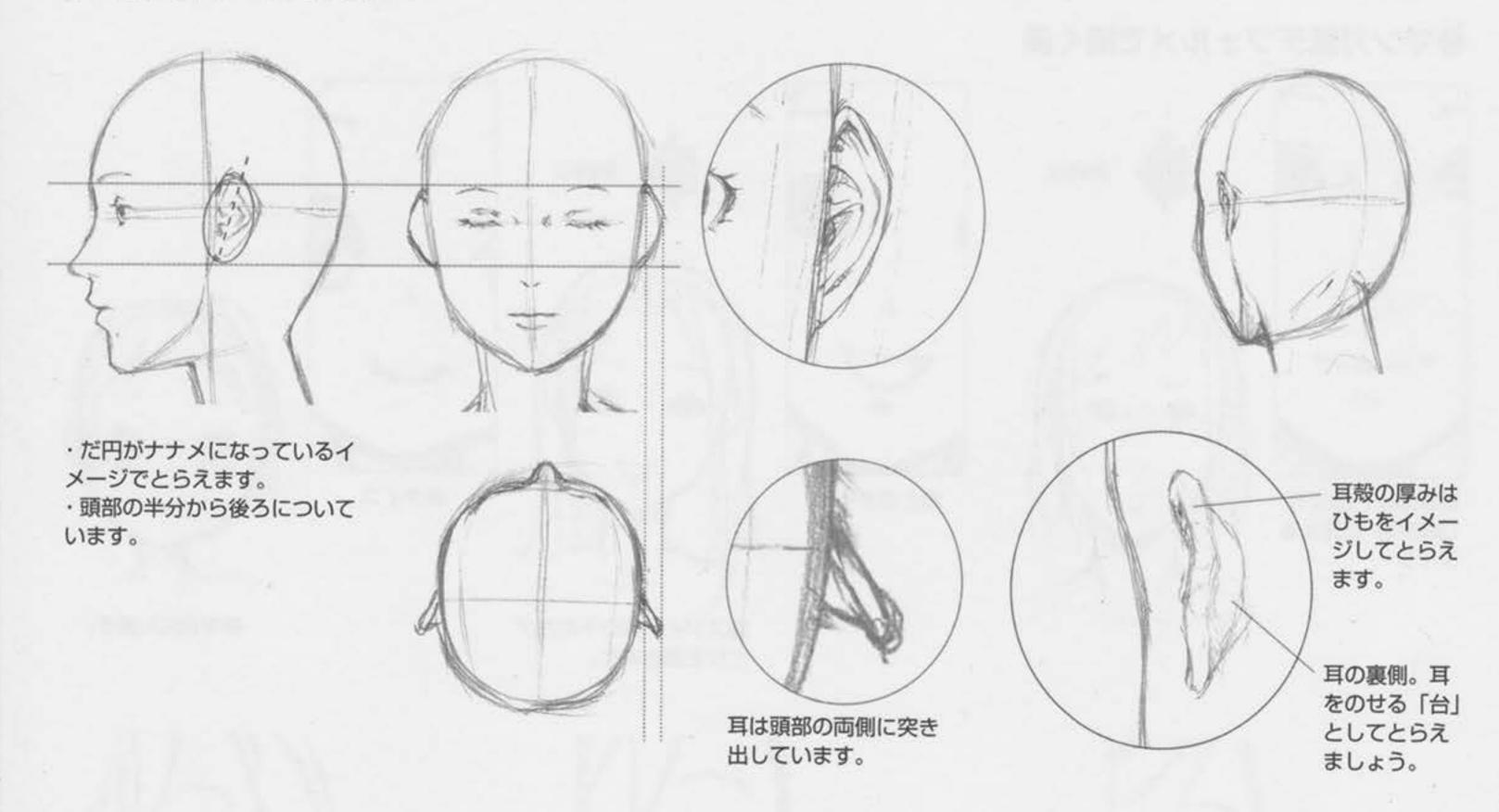
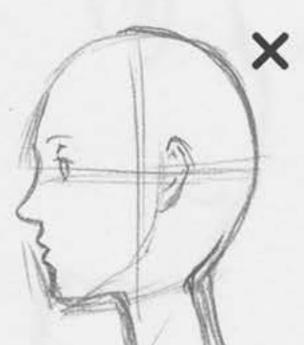
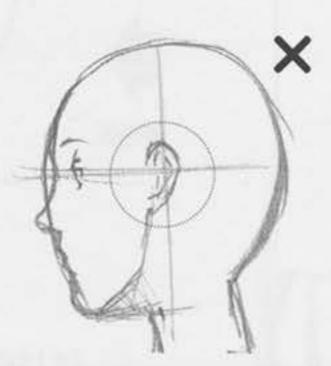
耳たぶ

## ● 位置とつきかたの基本

・だ円がナナメになっているイメージでとらえます。
・頭部の半分から後ろについています。

耳は頭部の両側に突き出しています。

耳殻の厚みはひもをイメージしてとらえます。

耳の裏側。耳をのせる「台」としてとらえましょう。

### ついている位置や角度に気をつけよう

位置が後ろすぎ。

位置が後ろすぎ。また、角度がまっすぐになっています。

## ● デフォルメ（単純化）のポイント

基本形

耳殻の厚みと内側のくぼみをとらえます。

耳たぶと内側のくぼみをつなぎます。

## ●耳の表現

普通に描くタイプ。耳殻（じかく）や耳たぶの厚みをとり、内側の起伏も描き込みます。

単純化タイプ。耳殻と内側のくぼみを簡単なだ円で描きます。

ケモノの耳タイプ。妖怪や亜人類に用いることが多く、肉厚にして先端をとがらせます。

## ●耳はメガネキャラの作画に欠かせない

メガネはフレームを耳にかけて装着します。

まヨコからのアングルではフレームで目（瞳）が隠れることが多いです。

# 口

口の端（口角／こうかく）をきっちりとらえると、立体感が生まれます。

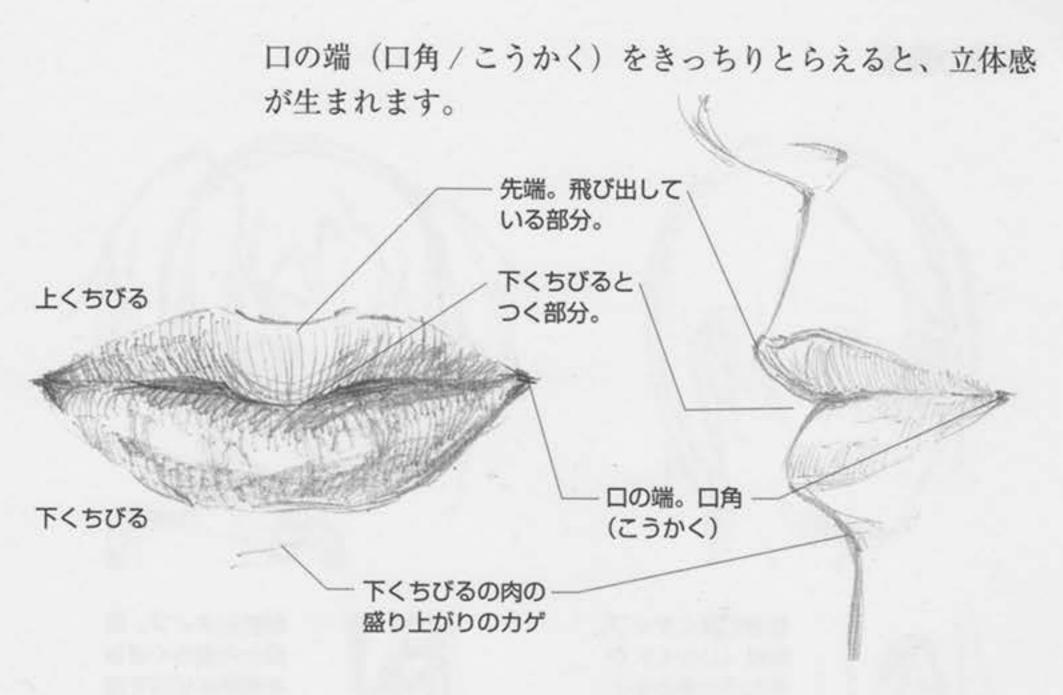
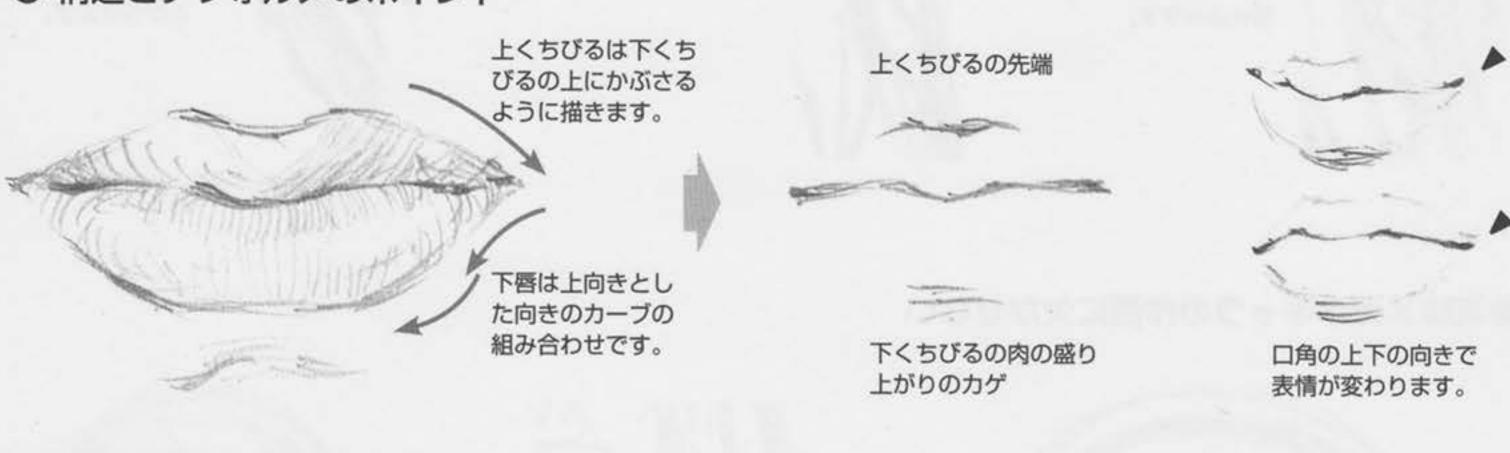
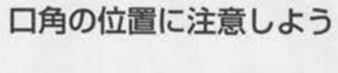
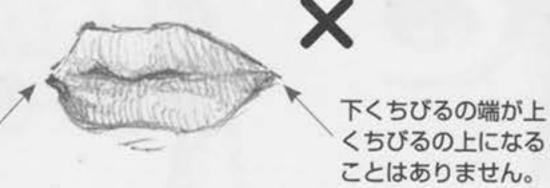
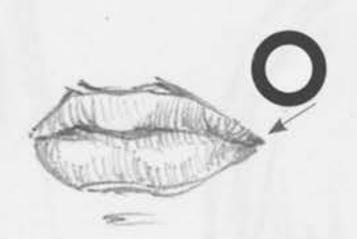
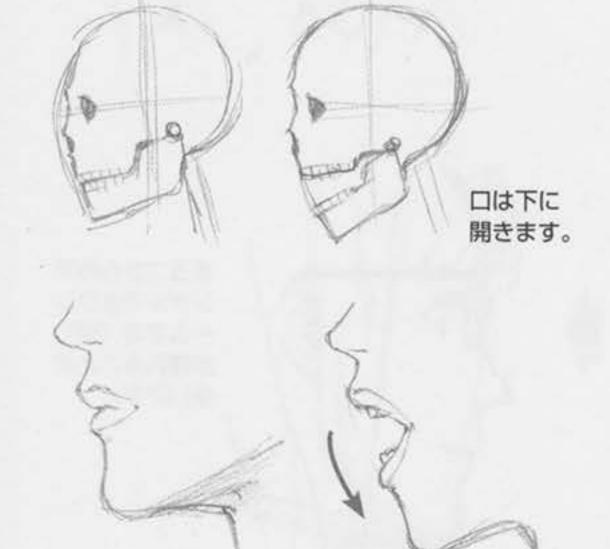
口は曲線。下くちびるのカゲで立体感を与えます。

## ● 構造とデフォルメのポイント

口角の位置に注意しよう

下くちびるの端が上くちびるの上になることはありません。

## ● 口を開ける動き

口は下に開きます。

口を開けると顔がその分長くなり、顔のりんかくも変わります。

## ● 口の中…歯並びをカーブでとらえる

軽く口を開けると、歯の列は下向きのカーブになります。

かっと口を開けると、上の歯の列は上向きのカーブを、下の歯は下向きのカーブを描きます。

### フカン

口と歯の間のカゲを強調すると、口の立体感が強調されます。

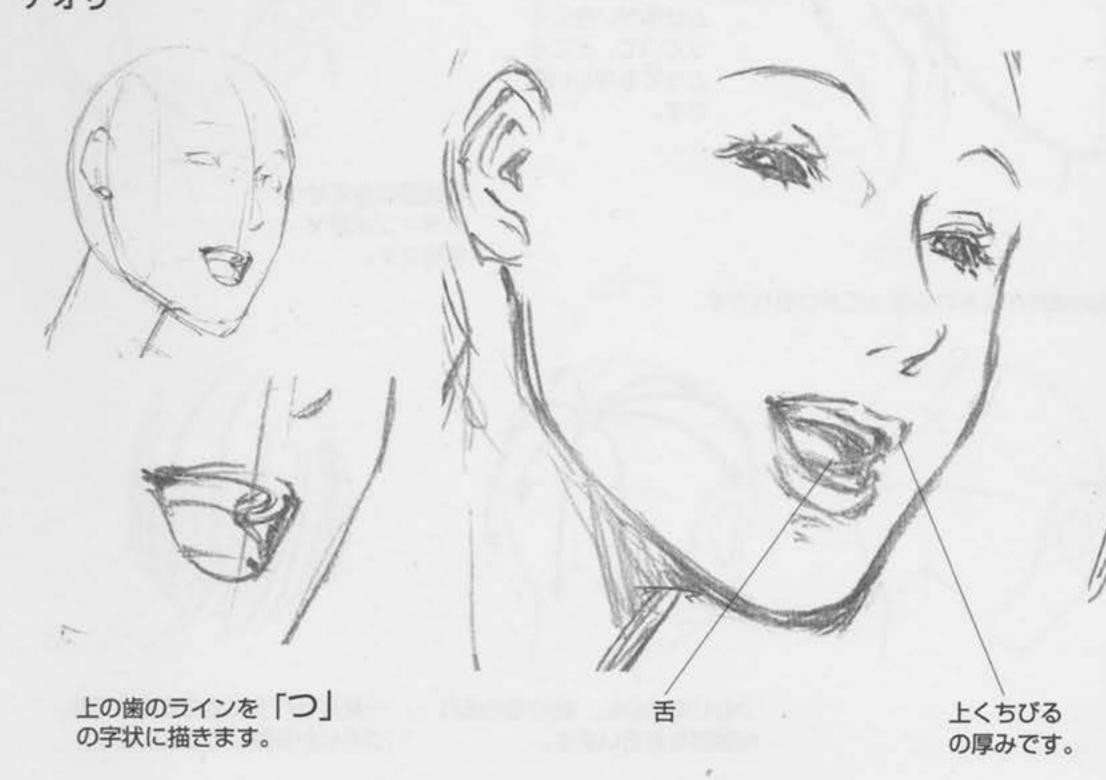
下の歯は「U」の字状に描きます。

口のりんかくだけ。歯を省略することも、マンガでは一般的な表現です。

### アオリ

上の歯のラインを「つ」の字状に描きます。

舌

上くちびるの厚みです。

舌の形をだ円状に残してカゲを入れた表現。口の中は実際には暗いですが、全体を黒くするとブキミになるだけで、立体感がなくなるので気をつけましょう。

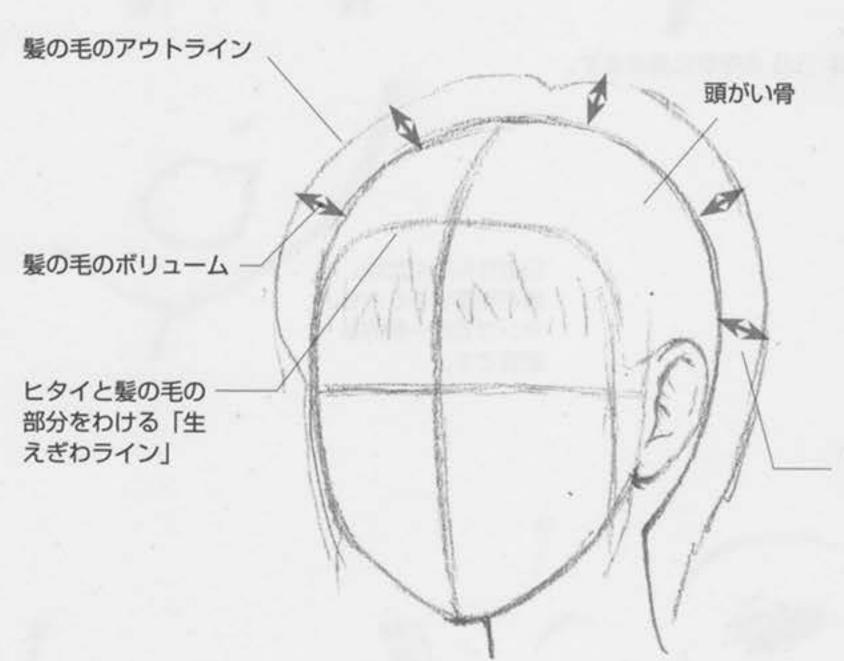
# 髪の毛

頭部のシルエットでキャラを見分けるときの決め手です。目鼻がなくても、読者に誰だかわかるように描きます。

## 髪の毛のボリュームをとらえる

髪の毛は一本一本描こうとしても描ききれるものではありません

何層にも重なっています。

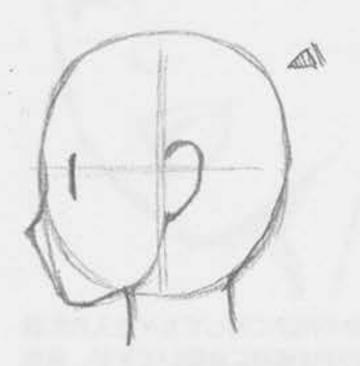
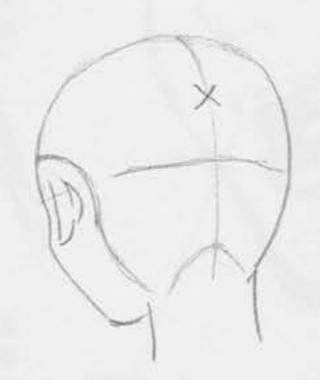
### ●髪の毛のボリュームと生えぎわをとらえる

髪の毛のボリュームは頭がい骨にそっていて、どこをとっても等しい幅です。

ショートカットはボリュームが少ないです。

耳のまわりには髪は生えていません。

後頭部の生えぎわラインは逆V字型です。

### ●つむじをとらえる

髪の毛の流れが生まれる根っこがつむじです。

つむじの位置は後頭部です。

つむじを中心に、髪の毛の流れは頭部をおおいます。

一見バラバラに見える髪の毛も、つむじから伸びてきています。

## ●髪の毛の性質

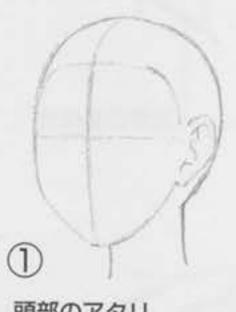
髪の毛は上に向かって伸びます。

もし重力がなく、髪の毛がかたい髪質だとこんな感じになります。

重力があって、伸び放題にするとこんな感じになります。

髪の毛は硬い、柔らかい、ストレート、ウェーブなどいろいろな髪質があります。切り方と流れをつくることで、ヘアスタイルが生まれます。

## ●ボリュームをとらえて描いてみよう

①
頭部のアタリ

②
頭部のアタリをとり、イメージに合わせて髪の毛アウトラインの形をとります。

③
シンプルタイプ
生えぎわラインを入れて前髪を描きます。
アウトラインを描き込んで完成です。

④
描き込みタイプ
③のシンプルタイプを元に、髪の毛をブロック（かたまり）でとらえます。

# 髪の毛の質感を表現する

髪の毛のテカリは、だ円状に形をとります。「天使の輪」といわれます。

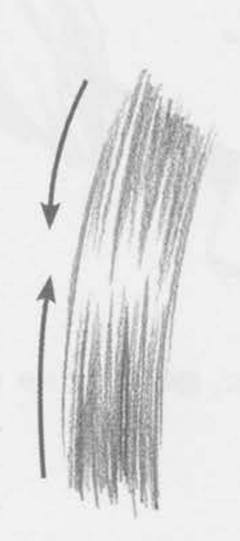
**手順**

① ボリュームをとらえます。

② 生えぎわラインやつむじを意識して、髪の毛の流れをブロックでとらえます。

③ 天使の輪を入れます。

## ●髪の毛のテカリ表現

長い曲線だけで描いたもの。

ギザギザになるように間を抜いて描きます。

光の部分をギザギザで表現するタイプ。アニメの彩色テクニックをマンガやイラストに応用したものです。

## ●アニメ風テカリ表現

## 髪の毛の構造をとらえて描く

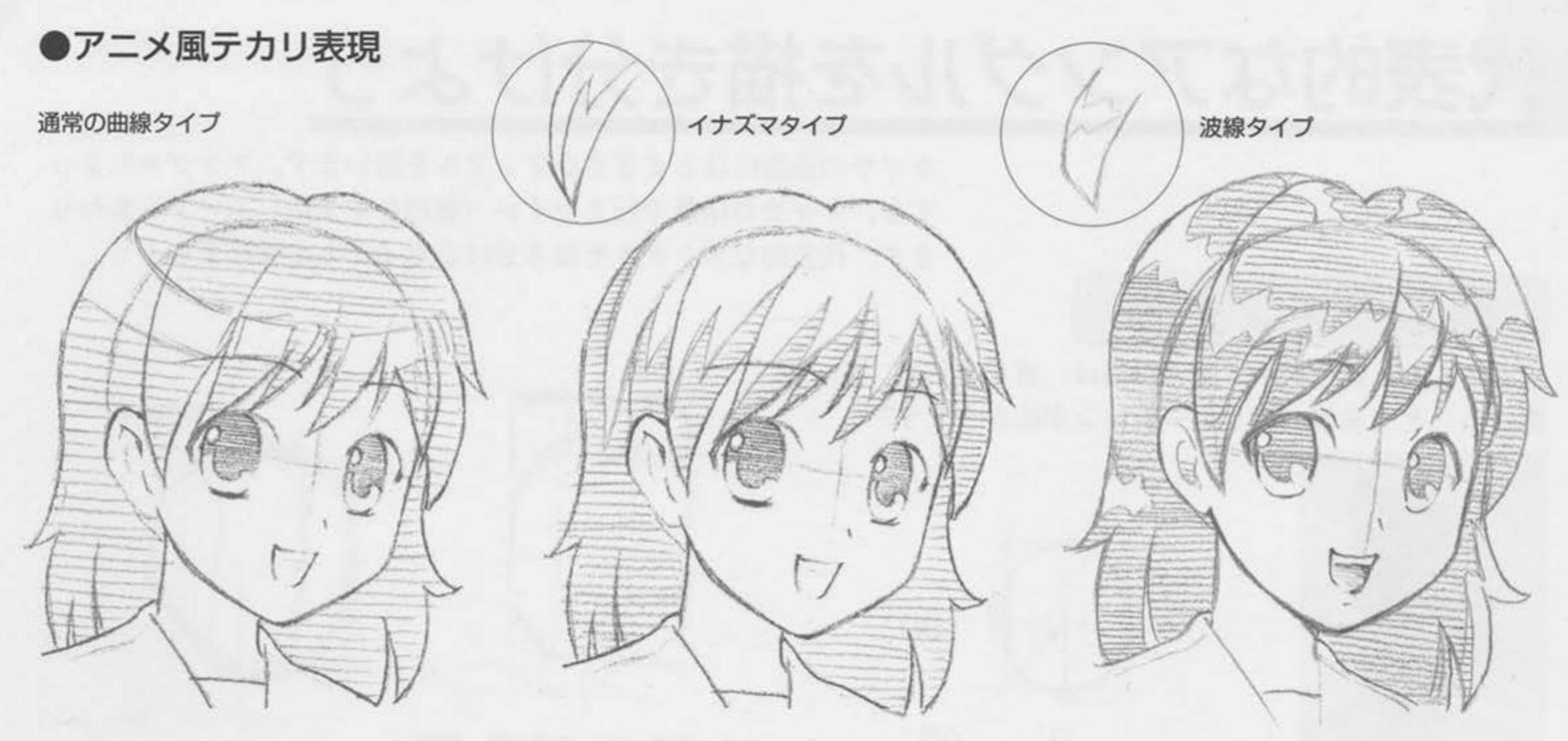
ポニーテールなど、髪の毛のブロックがはっきりしているヘアスタイルは、構造をとらえて描きましょう。

テールパーツ
頭本体部分
前髪ブロック
もみあげパーツ

前髪パーツとの境界

テールパーツがつく部分に向かって髪の毛は集まっています。

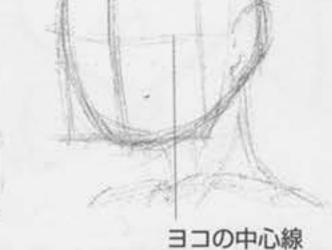
テールパーツ

テールパーツも１点から流れが始まります。

# 代表的なアングルを描き分けよう

キャラの表現にはさまざまなアングルを用います。アングルによっても、キャラの印象や伝えやすい（演出しやすい）ムードも変わります。代表的なアングルを描き分けるポイントを学びましょう。

## 通常のアングル

もっともよく使うナナメ向きの顔は、首を左右に傾けることで表情のバリエーションが広がります。

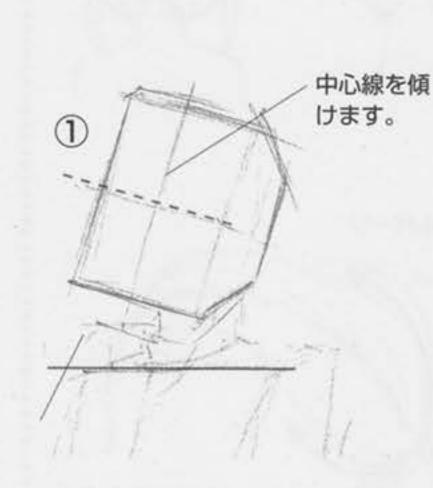
ナナメ45°

ナナメ向き45°の模式図。顔面の面積と側面をとらえましょう。

### ●うつむきかげんにこちらを見る

中心線を目安にして、顔のパーツを配置します。

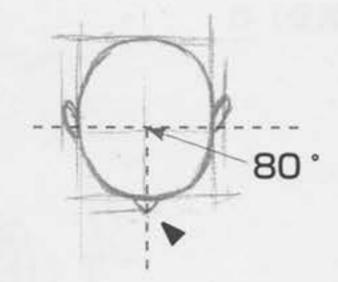
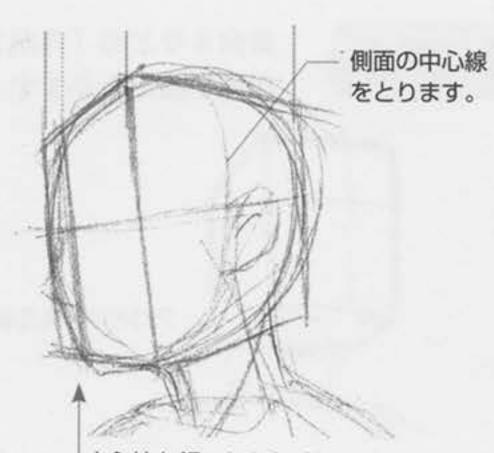
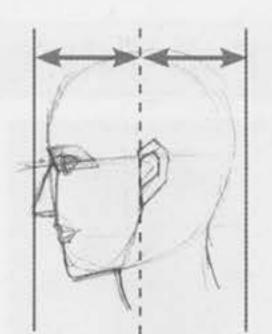
なびいている髪の毛のボリュームを多くし、動きを出します。

完成

### ● すまし顔 … 首をこちらに傾ける

両肩を結んだ線（肩ライン）はほぼ水平です。

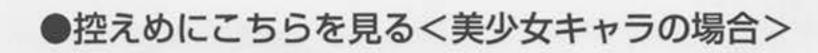
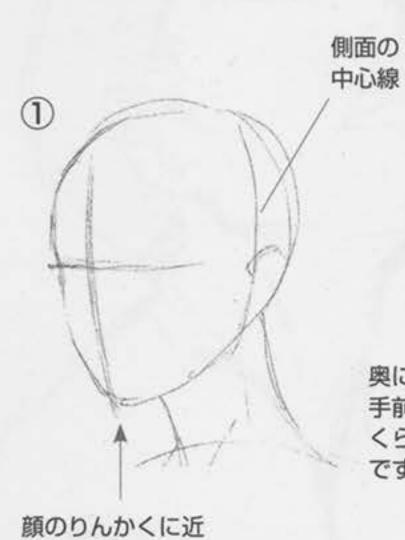
目鼻の位置や髪の毛のボリューム、生えぎわなどをはっきりさせながら描きます。

完成

ナナメ 80゜

まヨコに近いナナメ向きです。鼻が顔の外に出るので、顔の立体感が演出されます。

側面の中心線は耳の位置やのどの作画の目安にします。

顔の凹凸がはっきりするので、男性的なたくましさを演出したいキャラに向いています。

鼻の低い子どもや鼻スジ（鼻の高さ）を強調しない美少女キャラなどは、左右の目の大きさを変えて描きます。

## ●控えめにこちらを見る<美少女キャラの場合>

顔のりんかくに近づけて、中心線をとります。

奥になる目は、手前の目の 2/3 くらいの大きさです。

完成

## アオリのアングル

前向きなどの「外向き気分」の
印象が強くなります。

アゴの下が見えます。

アゴの下を三角
形状に描きます。

目から下を長くとり、ヒタイ
から上を小さく描きます。

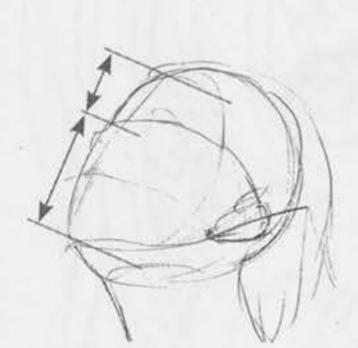
ヨコの中心線は
上向きカーブで
描きます。

耳は目よりも下の位
置に描きましょう。

口からアゴまでの距離は長くとり、アゴの下の
形は省略しても、アオリに見えます。

キャラそのものが読者に対してアピールする力
は弱いですが、１つのシーンとして強い印象を
与える効果があります。

頭部と首との「つなぎ
目」を曲線で描くと、
立体をとらえやすくな
ります。

アゴの下側部
分がはっきり
します。

ヨコ顔に近いアングルでは、アゴから首
にいたるラインがスムーズになり、アゴ
の下の形ははっきりしなくなります。

男性キャラの場合、
鼻の下を強調すると
アオリの立体感が迫
力として出てきます。

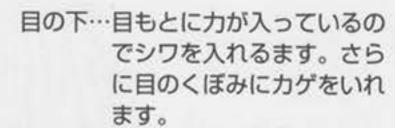
フカンのアングル
自分の気持ちにひたる、静かに相手を見つめるなど、「内向き気分」の演出に向いています。
頭頂部が見えます。
フカンアングルの顔は、胴体の上面部もしっかりとらえておきましょう。
ヨコの中心線ををとるかわりに、頭部の断面をイメージした曲線で立体感とアングルをとらえます。
髪の毛は頭の形にそって、つむじから流れてくるイメージの曲線で描きます。
つむじは後頭部にあるので、このアングルでは見えません。
顔面より髪の毛部分の面積が大きくなります。
つむじ
耳が髪の間からのぞく髪型では、アゴのラインもしっかりとって描きましょう。
顔面の2倍くらいが、頭（髪の毛部分）になるようにバランスをとります。
ヒタイと髪の毛の境目を描き込んでおくと、顔面部分をとらえやすくなります。
耳は目よりも上に描きます。
鼻から下の見える面積が小さくなるので、口の端（口角／こうかく）の角度で表情を出します。

# 顔のパーツを動かす　～表情をつくろう～

表情をつくる顔パーツの形と、感情やムードを演出する顔の角度（アングル効果）を学びましょう。

## 驚く・恐怖

●アングル効果…正面向き
何かが迫ってくる演出に効果的です。

まゆ毛…大きく波打たせ、みけんにシワをよせます。
目………大きく見開き瞳を小さい丸にします。
口………タテに大きく、四角く開いています。
髪の毛…不規則に大きくはねます。

目の下…目もとに力が入っているのでシワを入れるます。さらに目のくぼみにカゲをいれます。
目の間…シワのヨコ線を入れます。顔の立体感の強調によって、恐怖感とスピード感を与えます。

## 泣く

●アングル効果…ナナメ 45° やや下向き。
後悔や悔しさなど、「悲しみの意識」が強いシーンの表現に向いています。

まゆ毛…力なくゆがめて下げます。
目………「へ」の字状につぶります。
口………四角くゆがめます。
ホオ……斜線で赤みを表現します。

## 含み笑顔

●アングル効果…ナナメ 45° 通常。顔の向きと目線の方向が違うことで、「こちらを見る」意志が強く表れます。

まゆ毛…左右の高さをズラすことで、ふとした表情の動きを出します。
瞳………三白眼。軽くにらみつけるような印象を与えます。
口………小さめの三角。少しゆがめることでニヤリとした雰囲気を与えます。

## 文句を言う

●アングル効果…85゜の角度のナナメ向き。目線と向いている方向をあわせることで、意識の方向がはっきりします。

まゆ毛…ややつり上げます。
口………タテ長に四角く開きます。

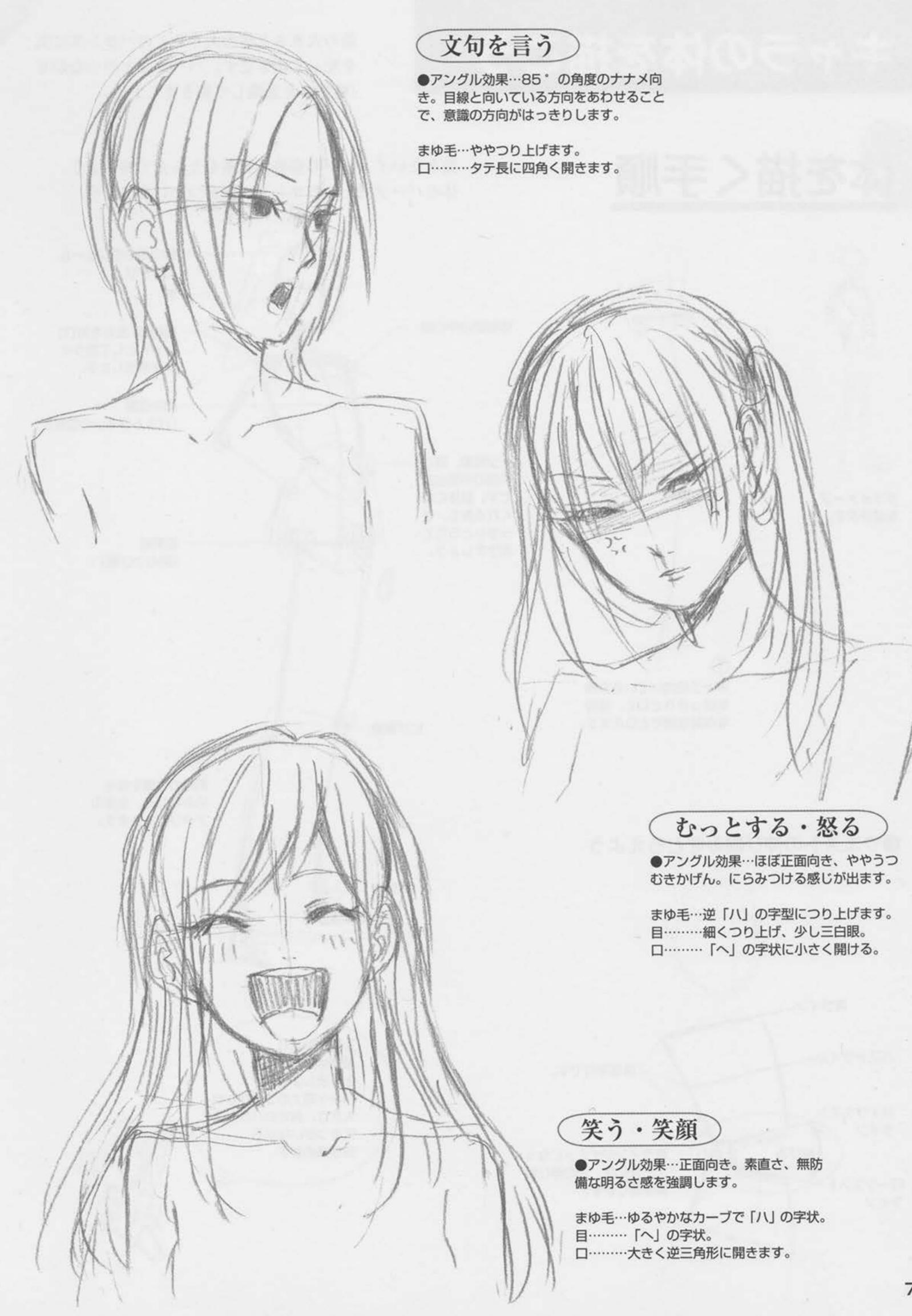
## むっとする・怒る

●アングル効果…ほぼ正面向き、ややうつむきかげん。にらみつける感じが出ます。

まゆ毛…逆「八」の字型につり上げます。
目………細くつり上げ、少し三白眼。
口………「へ」の字状に小さく開ける。

## 笑う・笑顔

●アングル効果…正面向き。素直さ、無防備な明るさ感を強調します。

まゆ毛…ゆるやかなカーブで「八」の字状。
目………「へ」の字状。
口………大きく逆三角形に開きます。

# キャラの体を描こう

顔の大きさと体の大きさとのバランスに気を配って描きます。パーツごとのつながり（構造）を意識して描きましょう。

## 体を描く手順

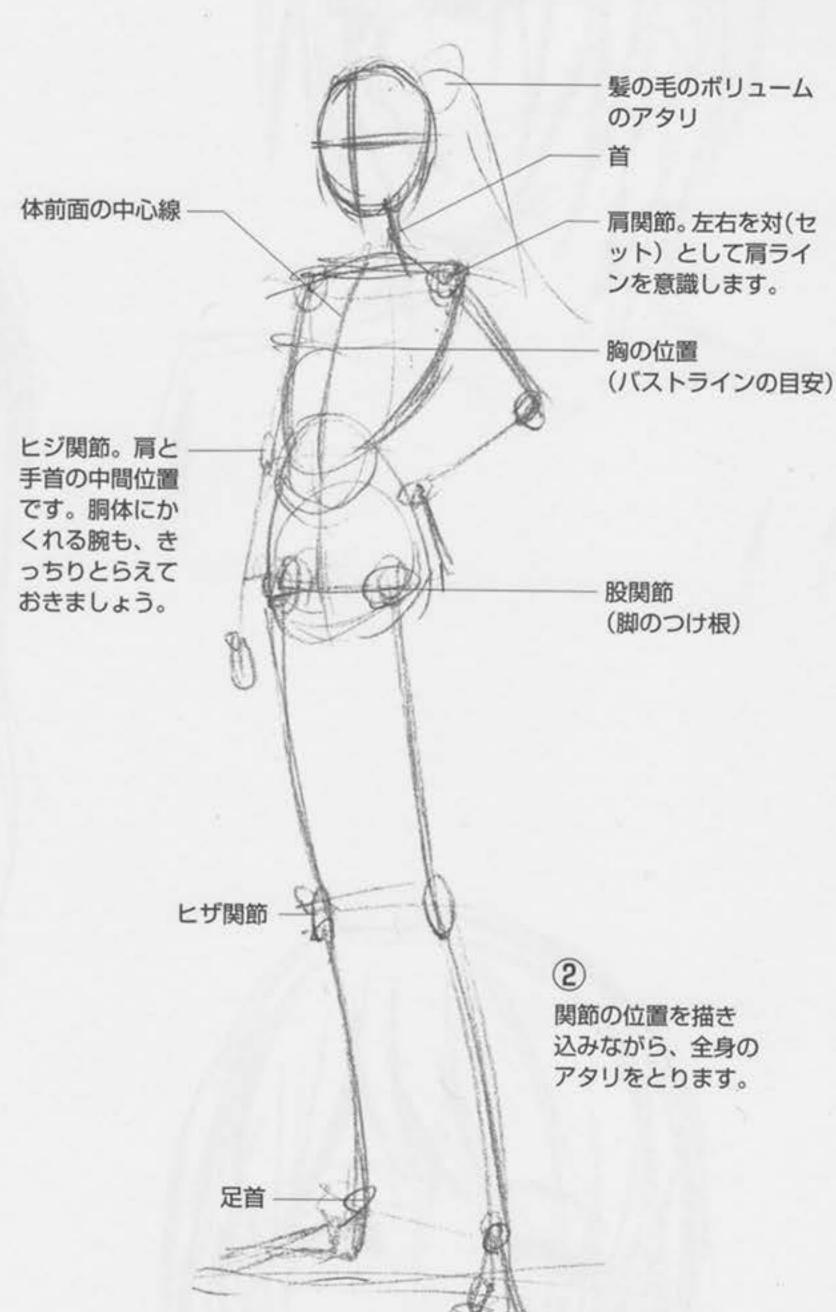
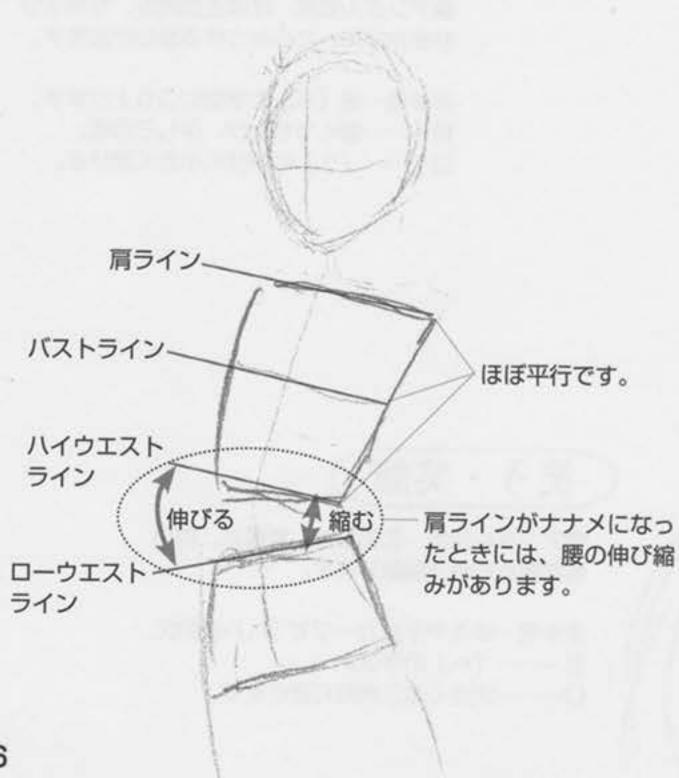
描きたいイメージの姿勢、骨格をとらえて描きます。体のパーツ同士のバランスに気をつかいましょう。

ラフイメージを描きます。

①キャラの向いている方向をはっきりさせて、姿勢を単純な線でとらえます。

②関節の位置を描き込みながら、全身のアタリをとります。

### ●ウエストの伸び縮みをとらえよう

肩ラインがナナメになったときには、腰の伸び縮みがあります。

正確な形より最初は全体の形をとりましょう！パーツ同士のつながりや大きさ、長さのバランスに気をつかいながら描き進めます

③
パーツのバランスをとりながら、ブロック状に胴体や手足に肉づけします。

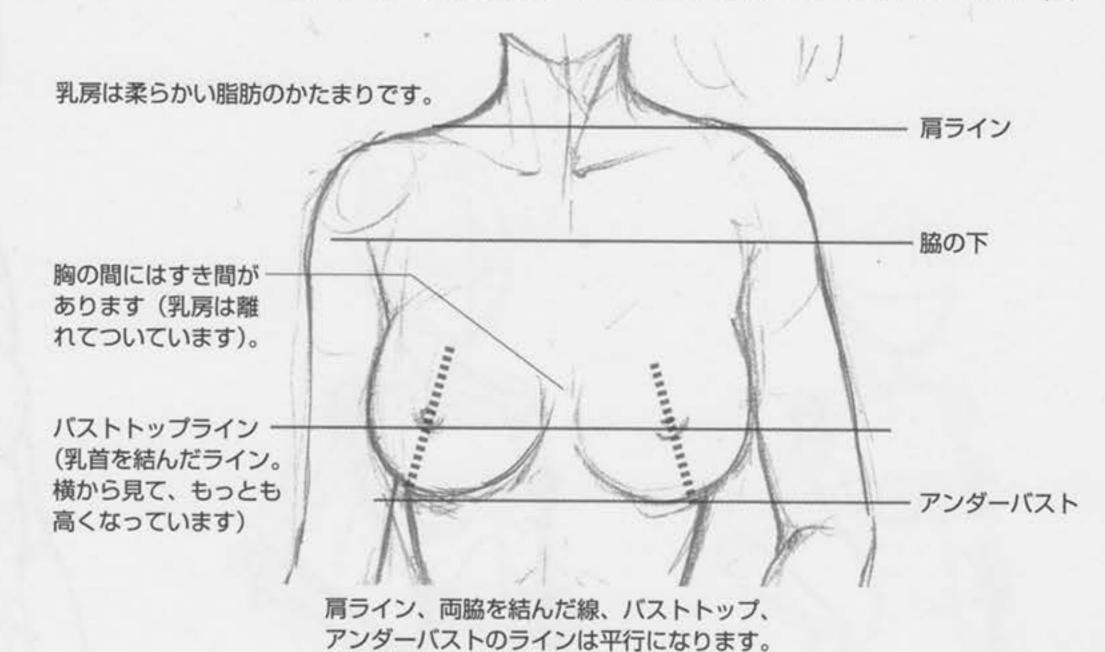
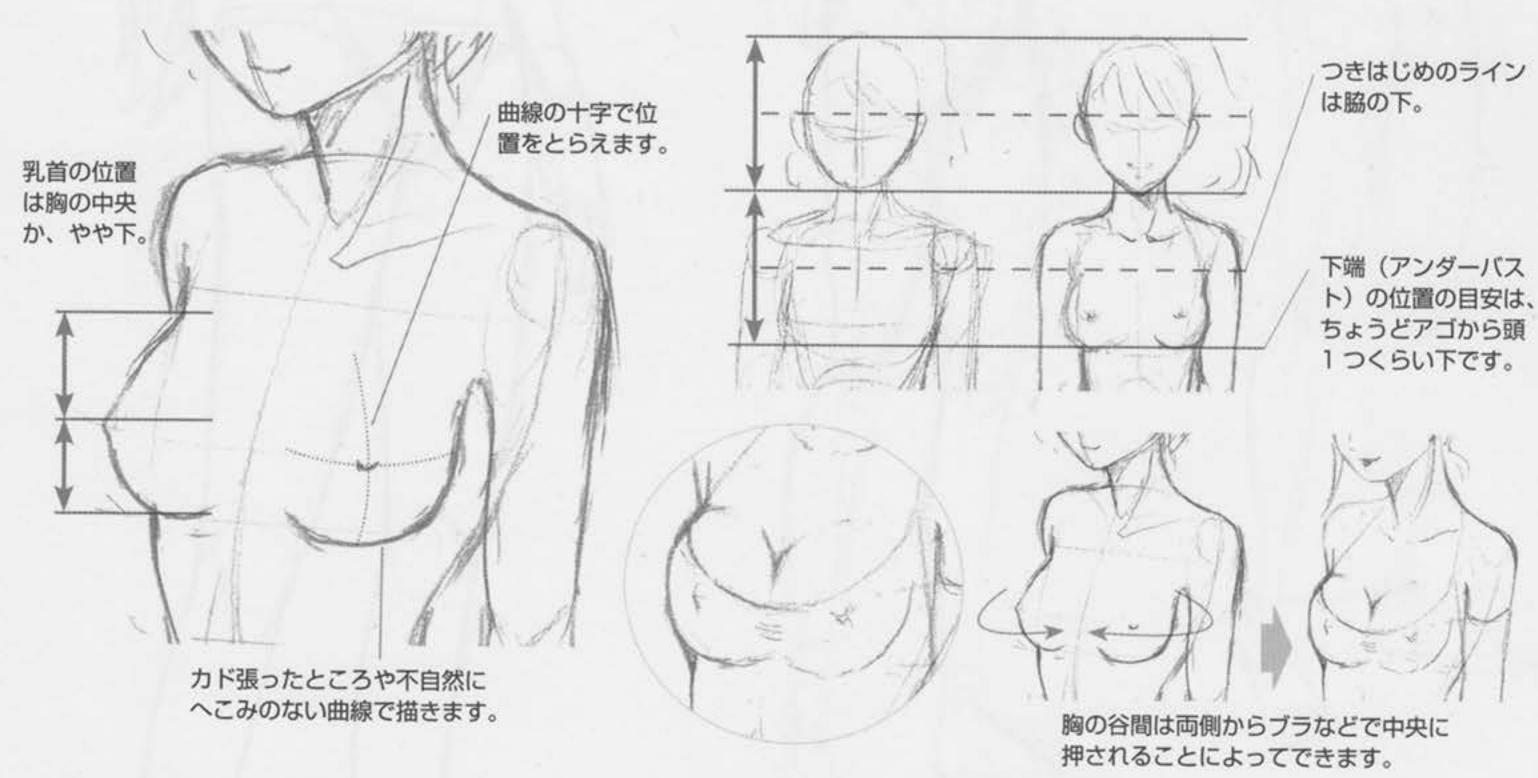
④
顔の中身をラフに描き、細部の形やラインを修正しながら描き込みます。

⑤
アウトラインや細部を描き込んで完成させます。

# 体のパーツ　～胸部とお尻～

胴体の特徴になる胸部とお尻の基本的な形ととらえ方を学びましょう。

## 胸部

女のコは乳房の丸さを、男のコは胸筋で板状にとらえます。

### 女のコ

肩ライン、両脇を結んだ線、バストトップ、アンダーバストのラインは平行になります。

カド張ったところや不自然にへこみのない曲線で描きます。

胸の谷間は両側からブラなどで中央に押されることによってできます。

### ● 胸のサイズと形の目安

## 男のコ

胸板（むないた）とも言われる
板状に見える筋肉です。

### ●男のコのボディ

腹筋部分はだ円状
にとらえましょう。

僧帽筋
（そうぼうきん）

大胸筋
（だいきょうきん）

三角筋
（さんかくきん）

ろっ骨部分

みぞおち

腹直筋
（ふくちょく
きん。腹筋と
もいいます）

広背筋
（こうはいきん）

男のコのボディは基本的な筋肉を
とらえてラフを描きましょう。

肩ライン

乳首を結んだ
ラインと肩の
ラインは平行
になるように
描きましょう。

背中の筋肉は腰の内側
に入り込みます。

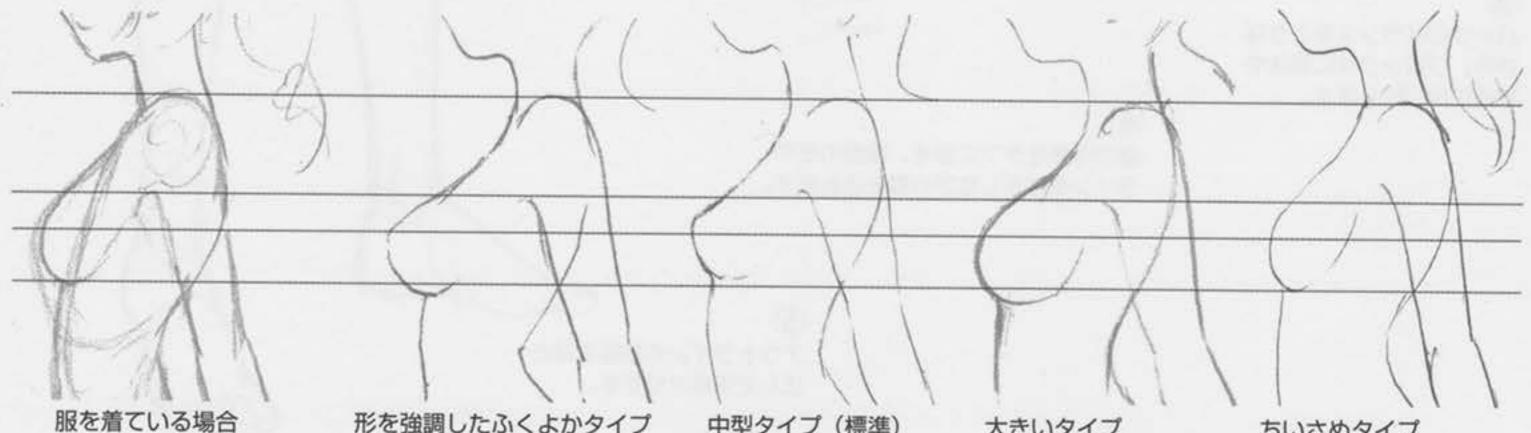
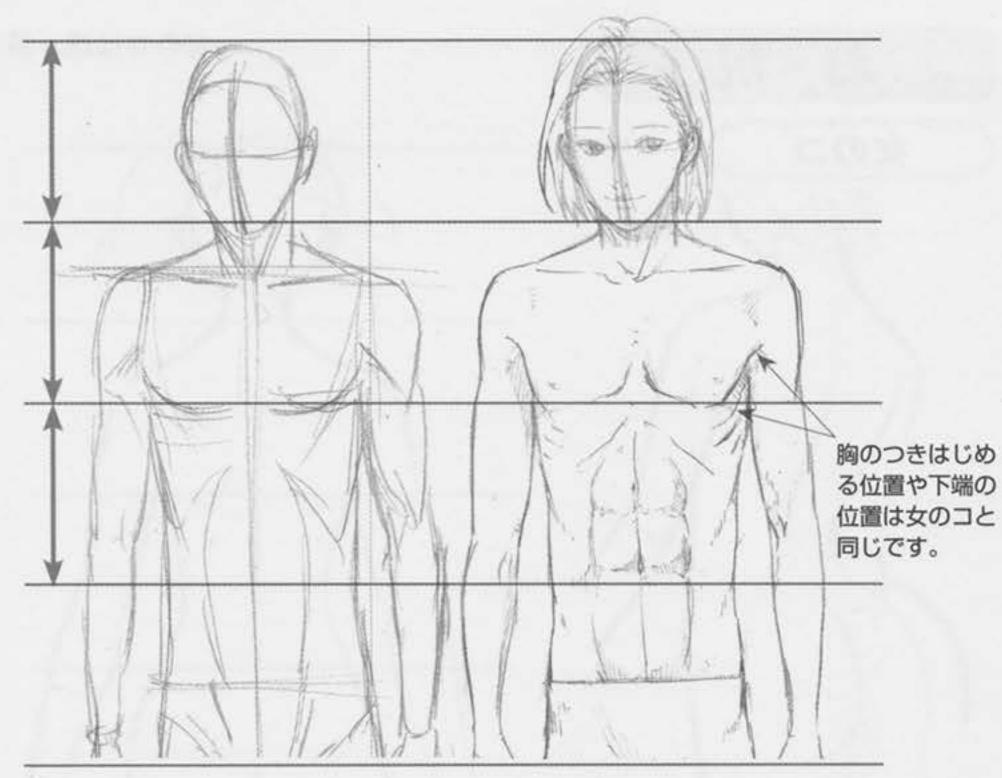
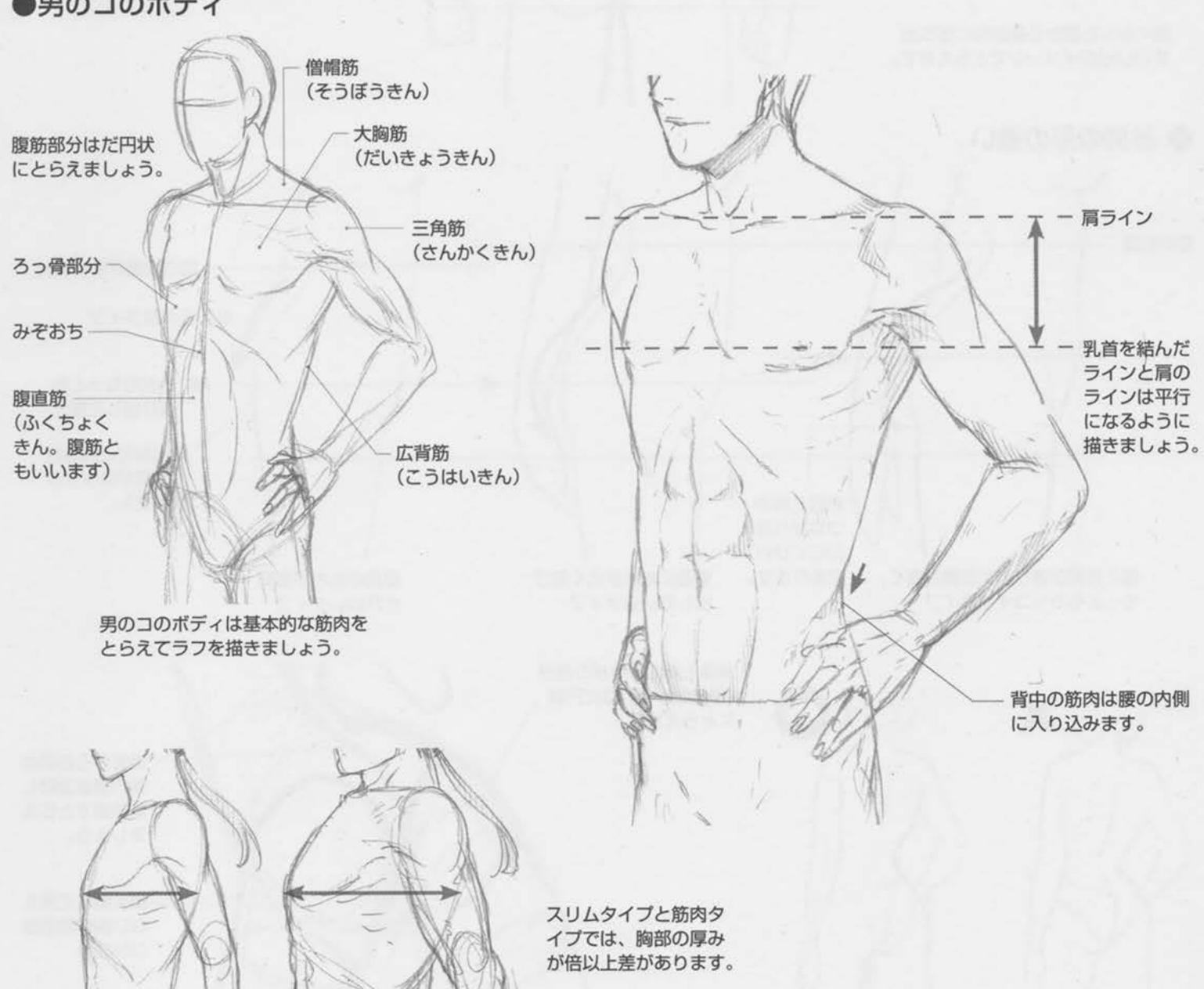
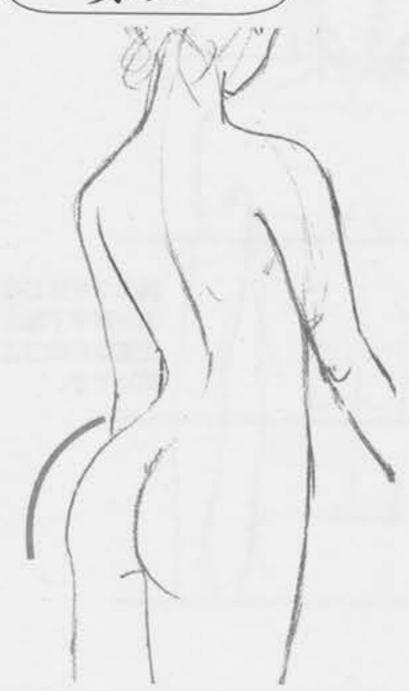
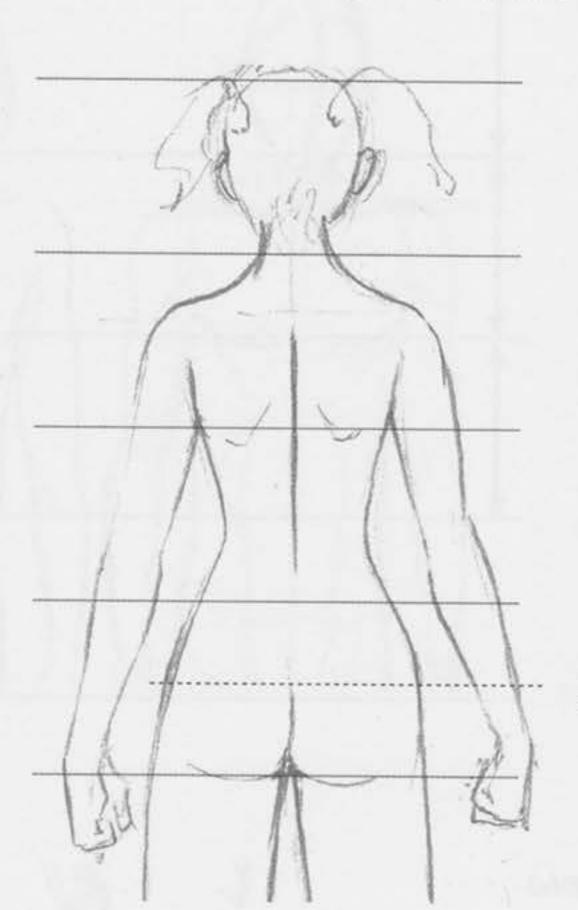
スリムタイプと筋肉タ
イプでは、胸部の厚み
が倍以上差があります。

スリムタイプ…薄い

筋肉タイプ…ぶ厚い

# お 尻

女のコは球、男のコは板のイメージでとらえましょう。

## 女のコ

細くなった腰から曲線的に張り出す「丸み」のイメージでとらえます。

お尻の線（割れ目の始まり）位置

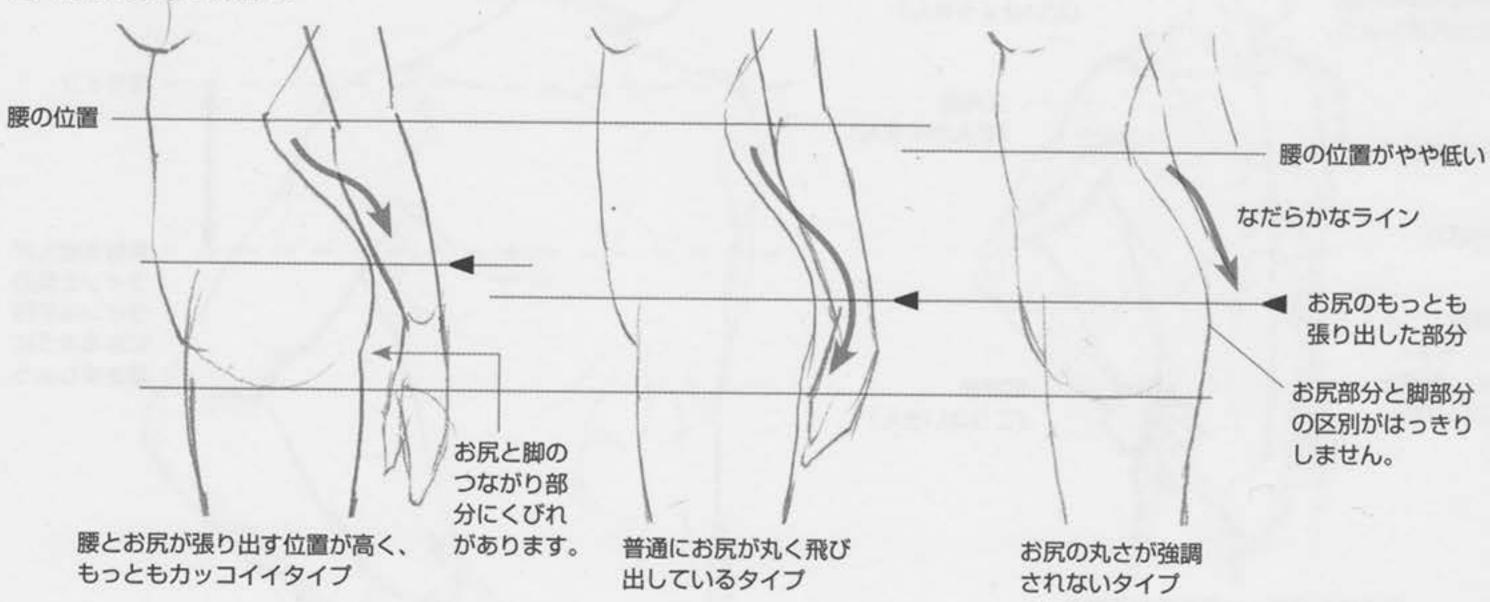
脚を閉じてもすき間ができます。

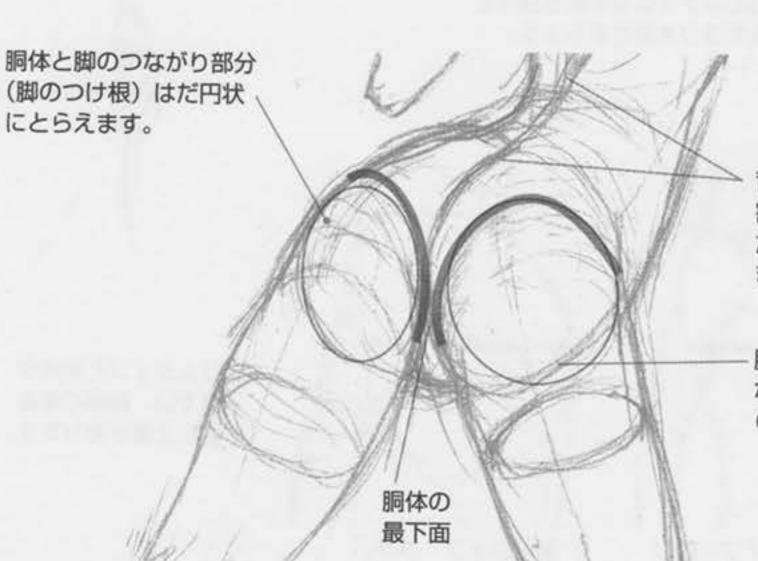
柔らかく、ボリュームがあるのでシワができます。

### ● お尻の形の違い

腰とお尻が張り出す位置が高く、もっともカッコイイタイプ

普通にお尻が丸く飛び出しているタイプ

お尻の丸さが強調されないタイプ

お尻の割れ目の始まりが高すぎる失敗例

正しい例

背骨からお尻の割れ目は連続した曲線でとらえましょう。

脚に隠れて見えない胴体前面部（おなか）

男のコ
骨格（骨盤の骨）を主体に、
直線的にとらえます。
僧帽筋
肩甲骨の
アタリ
背面ラインは腰に向
かって細くなるよう
に鋭角的にとらえま
しょう。
骨盤を角張った
ハート型にとら
えます。
骨盤の出っ張りを意識する
と、直線的な男性のお尻の
イメージを出しやすいです。
お尻の肉は女のコに比べて
薄く、かたいイメージで描
きます。お尻の肉の線は丸
くならないように、わずか
なカーブで描きましょう。
肩甲骨
広背筋
骨盤を意識し
た線。かたい
感じが出ます。
ナナメ向きのアングル
でも、お尻の線は直線
的です。
骨盤の骨の起
伏でできるく
ぼみの線。
● お尻の形の違い
張り出した部分が
高いタイプ
張り出した部分が
低いタイプ
シルエットが
丸いタイプ
お尻は筋肉も脂
肪もあまりない
ので、平らなラ
インです。
引き締まった
丸いラインに
なります。
お尻の厚みの違い
は、脚線にも反映
されます。
スリムタイプ
筋肉タイプ
男女の違い
女のコ
曲線的に
描きまし
ょう。
男のコ
直線的に描き
ましょう。
内太ももは直線的です。
筋肉で曲線的なラインになります。

# 動きのあるキャラを描く

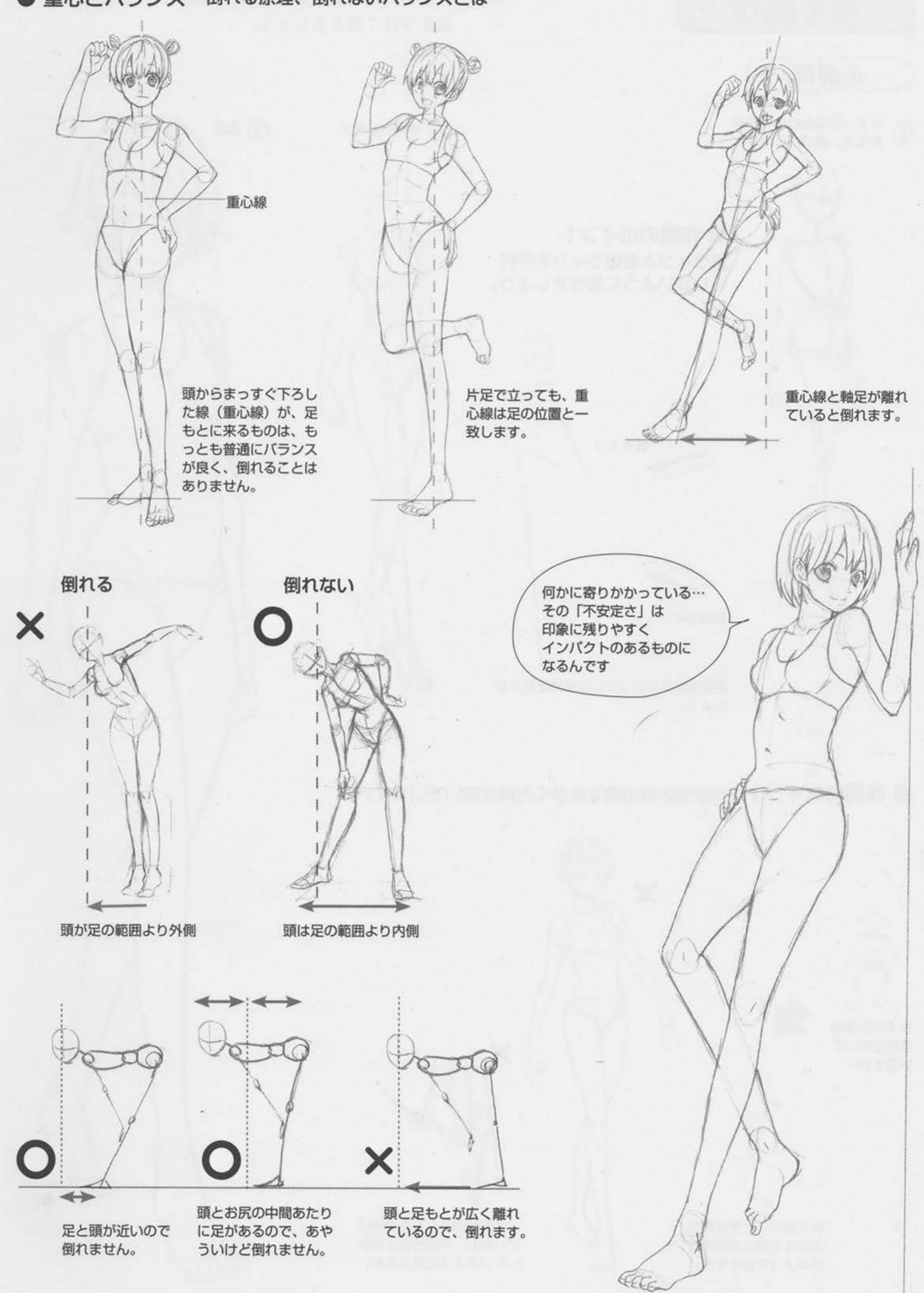
顔と体の向き、そして姿勢と肩のラインに注目した作画を学びましょう。

## 立ちポーズに動きを出そう

顔と体の向きや傾きを変えます。

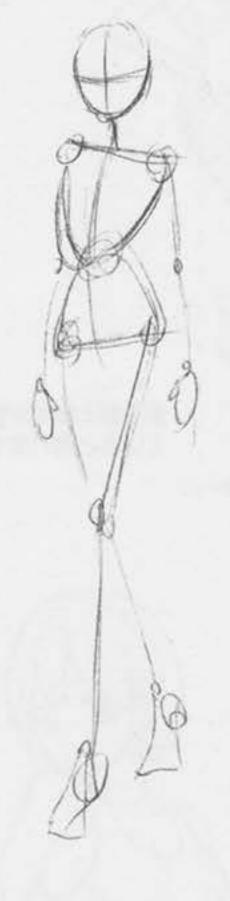
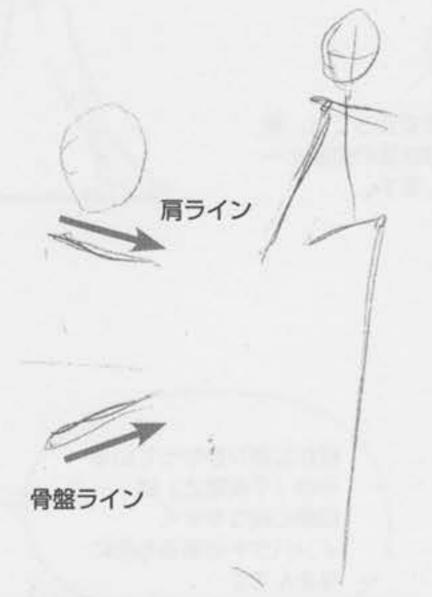
顔と体の向きが同じで、肩ラインと骨盤ラインも平行では、動きが出ません。これを棒立ちといいます。

体の姿勢をとらえる構造線（顔の十字、体の中心線、肩と骨盤のライン）をはっきりさせましょう。

## ● 重心とバランス　倒れる原理、倒れないバランスとは…

# 歩く動作

肩ラインの角度と骨盤ラインの角度、つま先の向きに気をつけて描きましょう。

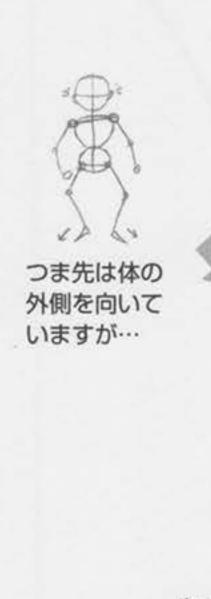
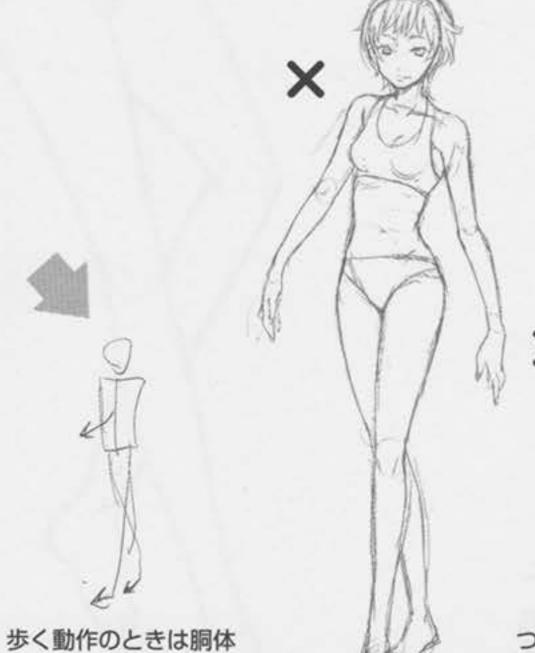
## 正面側

① イメージに合わせて骨格を描き、肉づけします。

● **作画のポイント**
**肩ラインと骨盤ラインを平行にしないように描きましょう。**

手足を交互に出している意識を持ちましょう。

② 肉づけします。

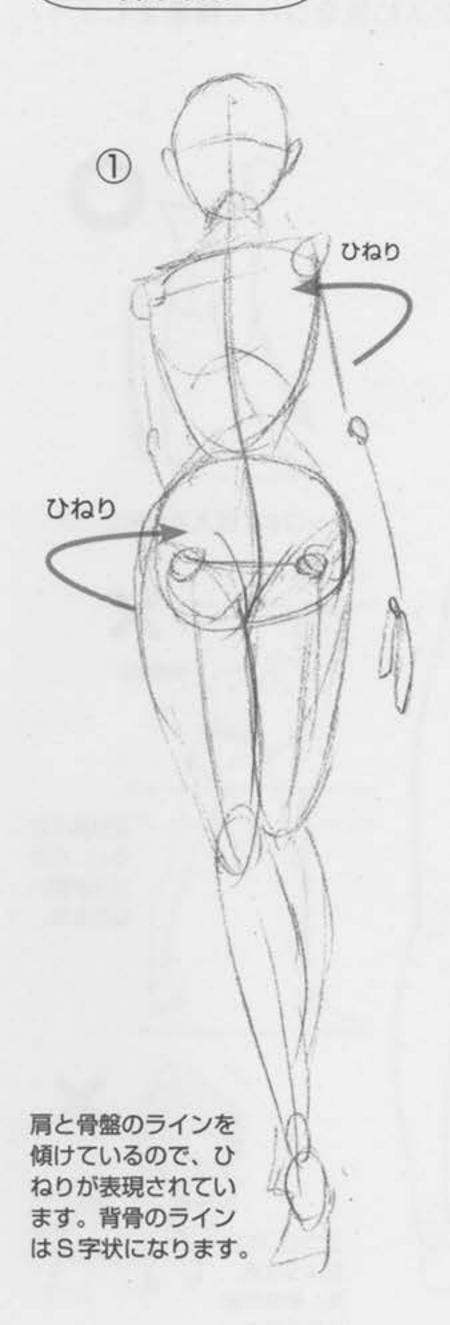
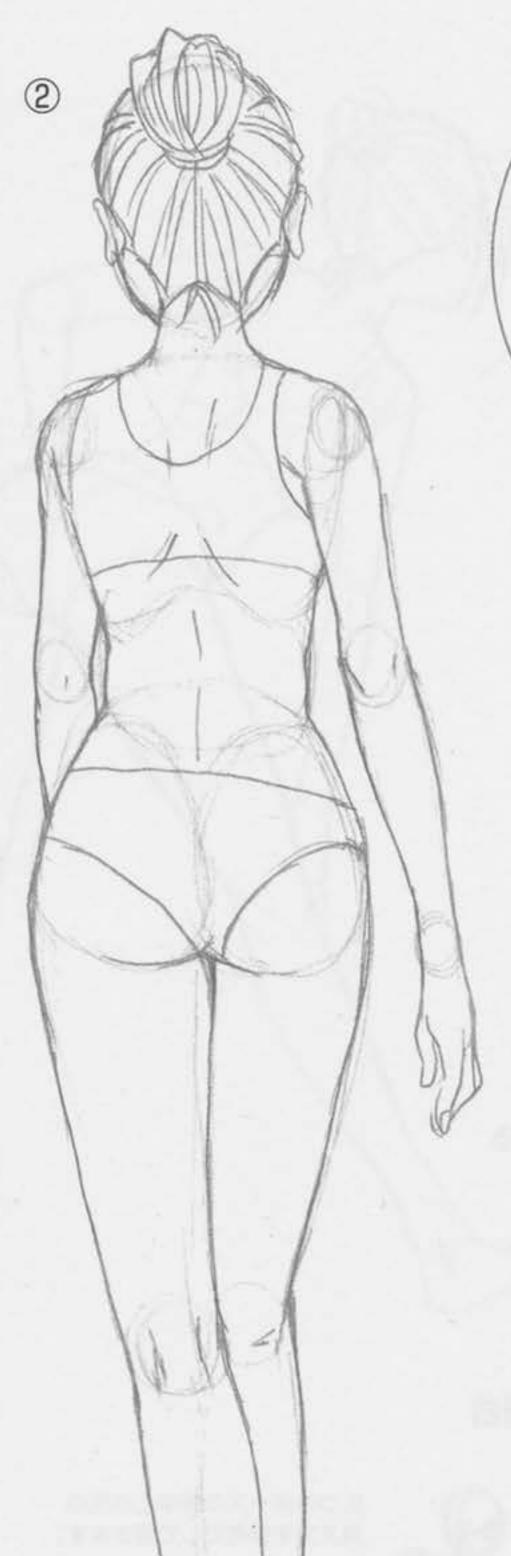
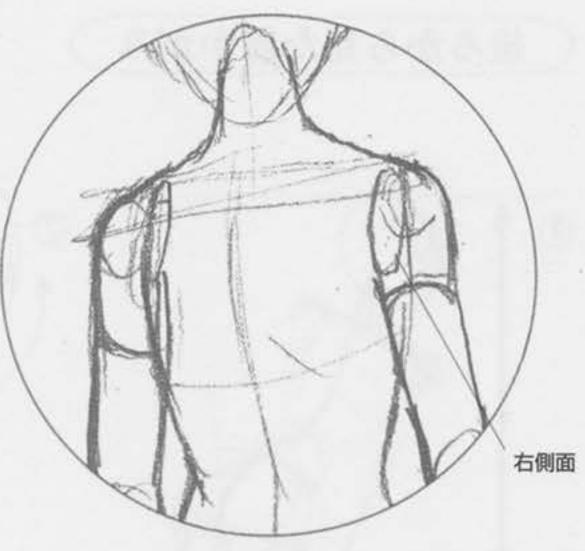
③ 完成

● **作画のポイント**　**つま先と体の向きは歩く方向を向いています。**

つま先は体の外側を向いていますが…

歩く動作のときは胴体の向きと同じ方向を向けるように描きます。

つま先が別々の方向を向いていると、平均台の上を歩いているように見えます。

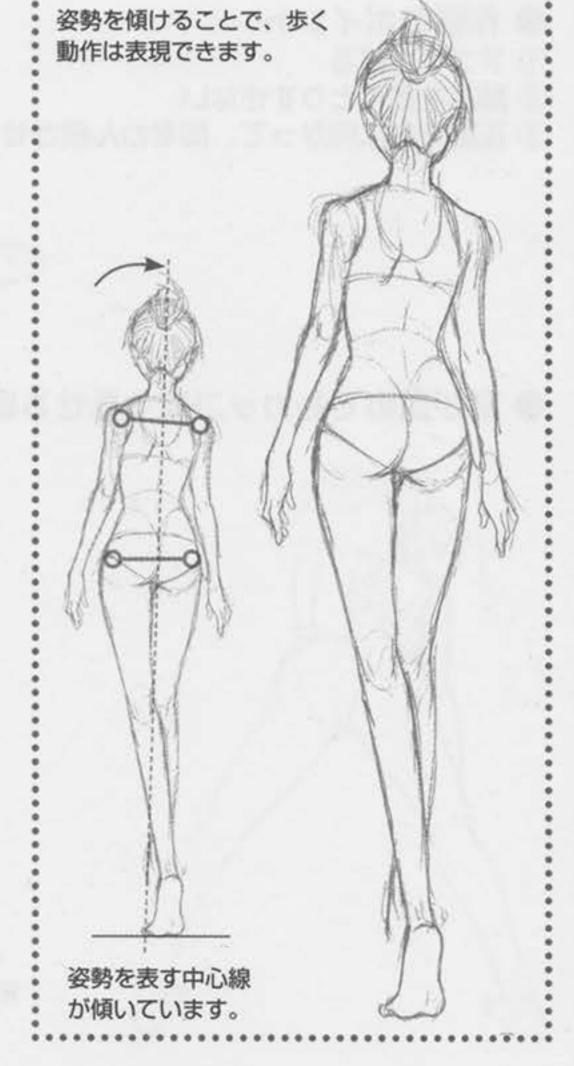
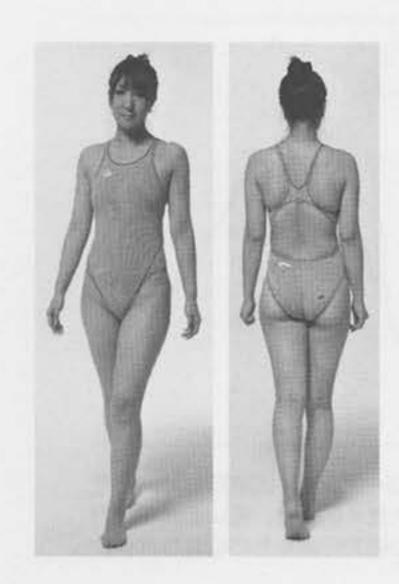
## 背面側

手順は同じです。

肩と骨盤のラインを傾けているので、ひねりが表現されています。背骨のラインはS字状になります。

ひねりによって右側面が少し見えます。肩から腕のつき方はデッサン人形を参考に描きましょう。

### ひねりを強調しない「歩く動作」

姿勢を傾けることで、歩く動作は表現できます。

姿勢を表す中心線が傾いています。

## 背面ポーズ

お尻を突き出したポーズは背中で語る決めポーズの代表です。胴体と脚部のバランスに気をつけて描きましょう。

### 後ろから見た前かがみ

①

②

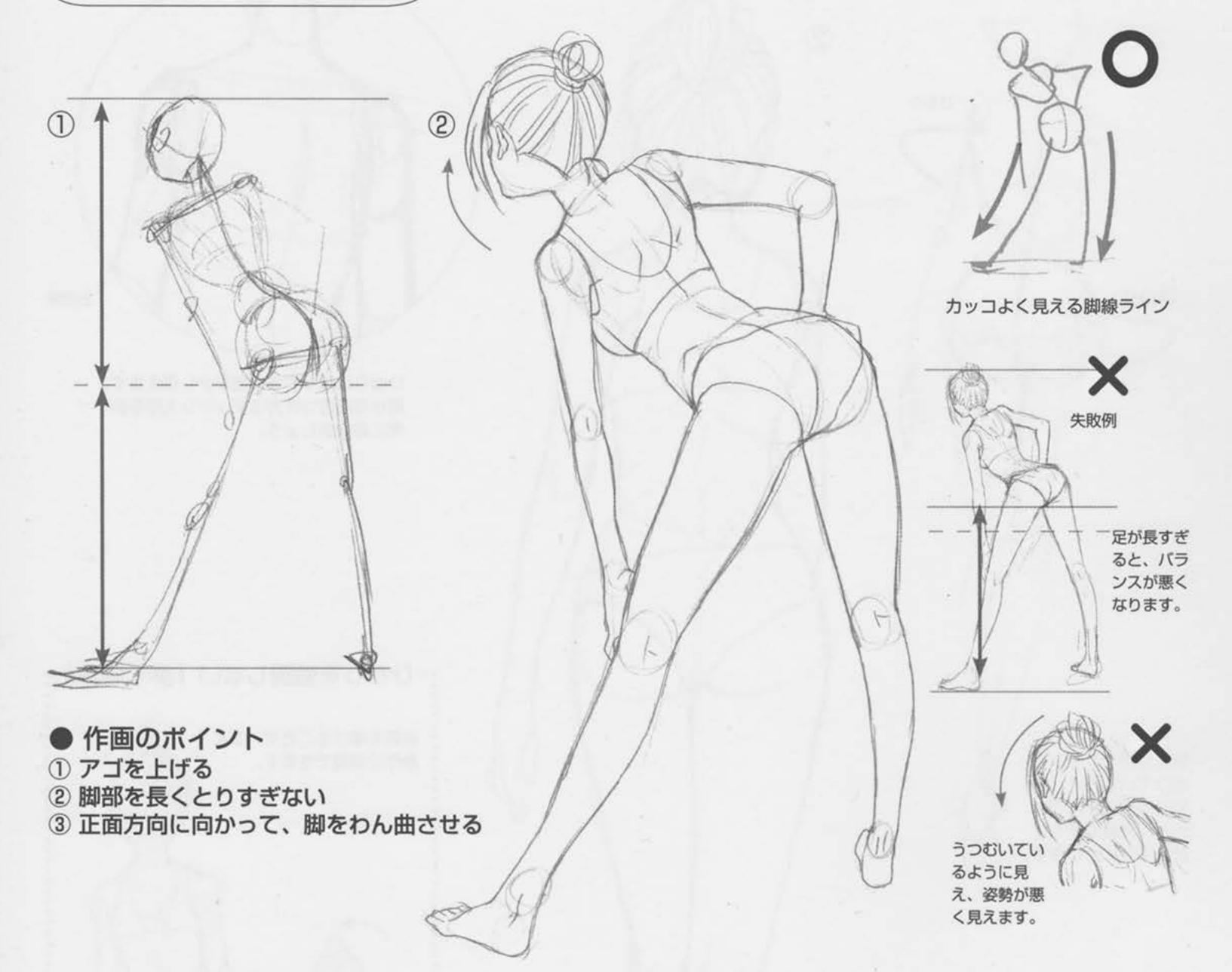
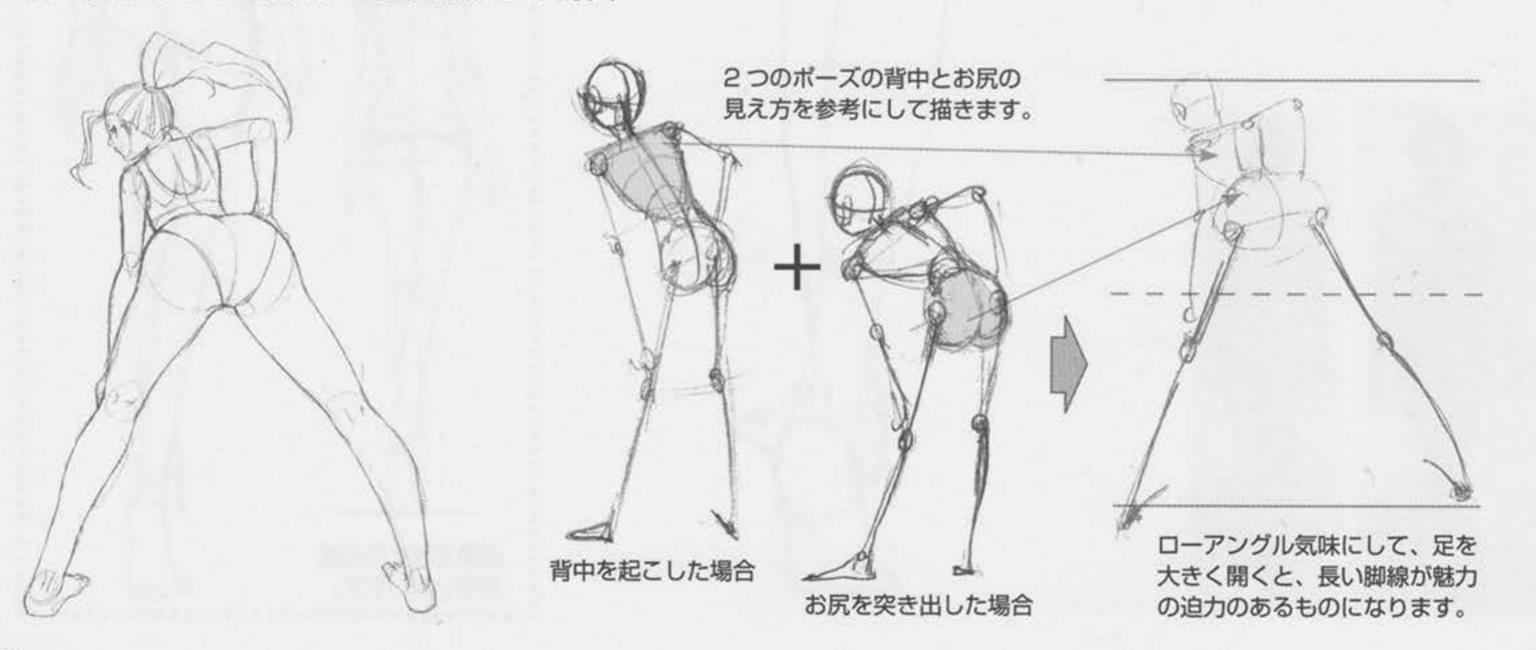
○ カッコよく見える脚線ライン

× 失敗例

足が長すぎると、バランスが悪くなります。

×

うつむいているように見え、姿勢が悪く見えます。

● 作画のポイント
① アゴを上げる
② 脚部を長くとりすぎない
③ 正面方向に向かって、脚をわん曲させる

● 脚が長めでもカッコ良く見せる場合

# 床に座る

お尻がつく床面を決めて描きます。脚のポーズは股関節やヒザ関節の位置が重要です。

## 後ろに手をついて座る

① 骨格を描きます。肩ラインと骨盤ラインはパースがついてナナメになります。

● 作画のポイント
床面を決め、パースを意識して描きましょう。



上胸部と骨盤は各々台形にとります。

② 肉づけします。

側面部をとらえ、厚みを意識して描きます。



まヨコから見たときの模式図を描いて、関節の位置をとらえて描きます。

③

● ナナメ後ろから見たときは、キャラの体にパースがつきます

ほぼま後ろから見ると、背中がたくさん見えます。肩ラインと骨盤ライン、床ラインはほとんど平行です。

床ライン。床とお尻が接しています。

ナナメ後ろから見ると、肩ラインと骨盤ラインはナナメになっています。見える背中の面積は少なくなります。

# 脚をクロスして座る

## ● 作画のポイント

**股関節からヒザまでの長さ（ヒザの位置）をとらえて描きましょう。**

● 作画のポイント

① 股関節をはっきりさせて描きましょう。
② 脚部を大きめにしっかり描くと安定感が出ます。

①
全体の骨格を描きます。

②
胴体を描いて、脚のつけ根をはっきりさせます。

③
脚を描きます。脚部の安定感を強調しましょう。

太もも部分…カーブを強くし、張り出させます。

ふくらはぎの筋肉を強調します。

ヒザまわり…骨を強調します。

④
太もものラインを弓なりにして、ボリューム感を与えましょう。

**●脚部の作画は頭部とのバランスで描き分ける**

見え方と構造的にはこちらのほうがリアルに近いかもしれません。でもキャラの頭が大きいデザインなので、見た目が不安定な印象になります。

# 作画のためのポーズづくり

観察のポイントと作画のポイントを学びましょう。

## 手

指のつけ根のシワで手の厚みや指の立体感が生まれます。シワの方向や流れに注目しましょう。

### 観察のポイント

### 作画のポイント

指部分。長くとらえます。

甲部分。短くとらえます。

指のつけ根を曲線ラインでとらえます。

指と甲部分を大づかみにとらえましょう。

中指のつけ根は「ハ」の字状に太いシワが入ります。

親指のつけ根のシワは①の上に②が乗るように描くと立体感が生まれます。

手と手首の「境」のシワがはいります。

指先のカーブは慎重にゆっくり引きましょう。

手のひら側の部分（みずかき）をしっかり描くと、厚みが出ます。

手の甲側に曲線的にまわり込んでくるシワで、親指まわりの厚みが出ます。

指先をつないだイメージの曲線

指のつけ根のアタリ曲線

全体の形をとらえるラフを描きます。

①②③の３つの曲線で親指の腹の立体をとらえましょう。

## テーブルについた手

手の形はそのままなぞっても手にはなりません。
厚みを意識した線で描きましょう。

厚みをだ円でとります。

指の位置と太さの目安

手首は円筒形、手のひらは板のイメージで描きます。

手首のシワは曲線で描きます。

しっかりした線でとらえると手に存在感が出ます。

カゲを強調すると良い部分。

しなやかな曲線です

ついている部分。太くしっかり描きます。

太いシワがはいります。

直線的になります。

床から離れる部分

押さえつけられるので、ふくらんだ曲線になります。

手の本体部分（指のつけ根）

手首と手の接続はだ円でとらえます。

手の本体部分をとらえます。

つく部分

線をしっかりさせるポイント

# 突き出された手

ヒジはこの筋肉の後ろにかくれています。

親指の腹の根もとにできるカゲ。手の厚みが出ます。

握りこむ指に力が集中するので、親指には必要以上の力が入らず、まっすぐのラインになります。

## 観察のポイント

## 作画のポイント

関節の位置をとらえます。

肩

ヒジ

手首

手を正面に突き出しているので、関節の断面は正円に近いだ円でとりましょう。

ヨコの場合は手首の関節は細長いだ円です。

箱状に形をとりましょう。

親指のつけ根をだ円状にとります。

曲線のシワが内側に集中します。

親指の腹からのつながりを流れとしてとらえて描きます。

正面から見た甲はゆるやかな曲線でとらえましょう。

指のつけ根の関節を丸くとらえます。

骨の丸いアタリを目安に短い曲線を描き込み、甲と指の面をはっきりさせましょう。

親指を上に向けたときと関節のふくらみが変わります。

手のひらが曲げらてるのでシワが太くナナメにはいります。

人差し指をピンと伸ばすと力が入り、親指は弓なりに反ります。

指の腹側はしなやかなＳ字状のラインです。

腕を肩の高さまで上げると肩の関節も上がり、肩ラインはナナメになります。

もとの肩ラインはほぼ水平です。

関節を大づかみにとらえます。

① 親指の腹から親指のライン

② 拳骨～人差し指のライン

③ 曲げている指のライン

手のポーズをとらえるのに有効な３つのライン。３つのラインにそった「かたまり」としてとらえましょう。

指のつけ根の関節

つき出した指先はつけ根の関節より、大きく描きましょう。

×

失敗例。指先を写真通りにとらえたもの。

○

シワの線を省略します。

「手」をはっきりさせる決め手になる線。

半月状

丸

丸に半月状のツメを描くと正面から見た指になります。

足
人差し指に向かって「ヘ」の字状です。
前足底
甲
土ふまず
カカト
カカトを台に乗せるとシワが細かく入ります。
親指の腹は床につきます。
指部
前足底
土ふまず
カカト
カカトを上げる
力が加わる
指部
土ふまず側でなくても弓なりになります。
床につく部分
観察のポイント
作画のポイント
ブロック状に形をとらえます。
指部
甲部
足首との継ぎ目
ヨコ長のだ円
タテ長のだ円
ヨコ長のだ円とタテ長のだ円を描いて間をつなぎましょう。
ブロックごとにとらえて形をとりましょう。
足首の骨
親指
カカトは丸いイメージでとらえます。
土踏まずの曲線
短いシワを入れましょう。
低い位置に関節が出っ張ります。
足の甲は弓なりの曲線で描きましょう。
関節の出っ張り
波状の起伏のあるライン
ゆるやかな曲線ですっきり描きます。
線をつなぎながら形をとりましょう。
カカトパート
①
②
③
①
甲パート
②
①
足裏パート
②

外側の骨が
大きく飛び
出します。

指部分全体を
だ円形でとら
えましょう。

ややタテ長
のだ円

小指

わずかに浮か
せたすき間

ゆるやかな曲線で描きます。

床に接していますが、平らに
はならずゆるやかになります。

○

カカトは力強い
「つ」の曲線を意
識して描きます。

失敗例。甲の形や
カカト、指の形を
写真通りにとらえ
たもの。

×

通常は床について
いて見えない部分

クツ底をイメージすると
形をとりやすいです。

指は丸のイメージで
描きましょう。

# 肩と腕の動き

観察のポイント

作画のポイント

横からのアングルでは腕のつけ根の太さが目立ちます。

体の厚みをとらえます。

肩関節の丸

体の中心をとらえます。

腕の動きにともない、胴体もねじれます。

背中が見えてきます。

胸のラインからのつながりに気をつけてアームホールの大きさを決めましょう。

腕の太さのイメージにあわせてアームホールの大きさを決めましょう。

ふくらんだ曲線で描きます。

腕のつけ根（脇の下と腕）のつなぎ目は、くぼんだように描きましょう。

腕のつけ根は肩甲骨につながります。

手の甲を正面に向ける場合

手のひらを正面に向ける場合

## 観察のポイント

## 作画のポイント

胴体のデッサン人形をラフに描いて立体をとらえましょう。

中心線。体の向きをとらえます。

通常の肩位置

ヒジ位置を前に出したときは肩の位置を少し前に出しましょう。

ニーソックスライン。脚部の立体をとらえます。

ヒジ位置（動きのポイント）をはっきりさせて描きましょう。

<肩位置を補正しながら描く>

① 胴体を描いて、腕を大づかみに描き入れます。

② 肩ラインとバストラインは常に平行です。平行のラインに合わせて、肩の関節位置を修正します。

肩ーヒジー手首の長さはほぼ同じ長さに描きましょう。

×

失敗例。関節の意識がいい加減だと、腕のラインもいい加減になってしまいます。

○

③ 完成。全体ー部分ー全体のバランスを確認しながら作画しましょう。

ヒジは肩と手首の中間です。

ヒジ

だ円を描いて胴体の厚みをとらえましょう

上下の方向では、肩ーヒジー手首の距離は変わります。

少し狭くします。

もっと狭くします。

胸につながる筋肉のラインを描くと、上面が広く見え、フカンの感じが現れます。

① 胴体をかたまりでとらえて、ラフに描きます。

② 足を後ろに引いて描きます。腕をふった重心の移動が表現されます。

髪の毛のボリュームで、このくらい頭を大きくすると、フカンで見たときのキャラバランスが良くなります。

③ アウトラインを整えます。

# 座るポーズ

正座

太ももラインが外に出ます。

お尻を浮かせる

腰を浮かせる。（つま先を立てる）

四角いシルエット

とがったシルエット

## 観察のポイント

## 作画のポイント

やや張り出させると姿勢の良さが強調されます。

フラットにすると力の入った感じが出ます。

姿勢はまっすぐ

ヒザの皿は真正面を向きます。タテ長のだ円でとらえましょう。

ヒザの厚みは四角っぽい形をイメージして描きます。

姿勢はナナメ

ヒザの皿は半分下に隠れます。ヨコ長のだ円でとらえましょう。

前かがみ気味なので、上胸部がやや長くなります。

ヒザの先はとがったイメージで描きます。

# 第3章

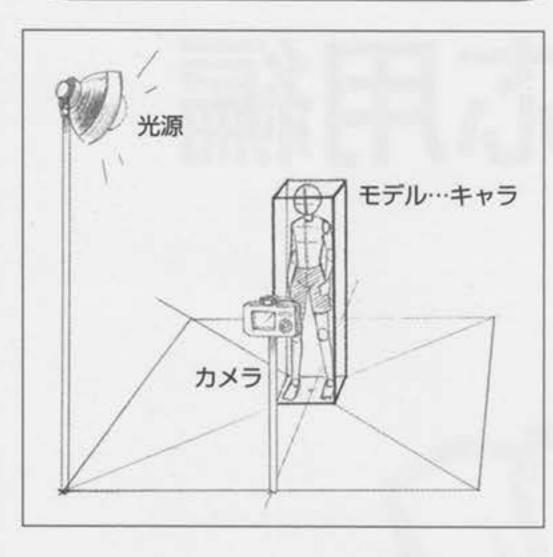
# なんでも
# デフォルメ応用編

# 光とカゲによるデフォルメ

立体には光源の位置により、さまざまなカゲができます。
キャラにカゲをつける効果・演出表現を学びましょう。

## 顔にカゲをつけよう

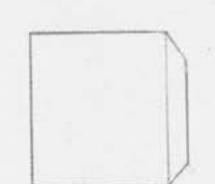
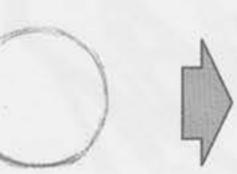
顔にカゲをつけることで顔の立体感がはっきりします。
また、迫力を出したり、存在感のあるムードを演出することができるようになります。

### カゲの基本…光源を決める

キャラの前方、斜め上に光源を設定して、正面からカメラで撮ってみましょう。

光に照らされている部分と、カゲができる部分が生まれます。

キャラのかわりにボールがあった場合。

### ● カゲによって立体感が生まれます

りんかく線だけの四角や丸には立体感を訴える力はほとんどありません。

側面側にカゲをつけると、立体感が生まれます。

球の場合、カゲの位置は箱の中に入れて考えましょう。

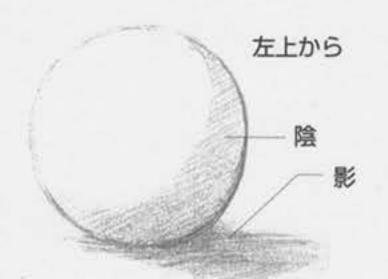
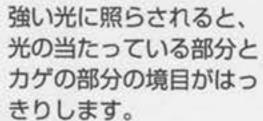
### ● 代表的なカゲ表現

左から

上から

後ろから

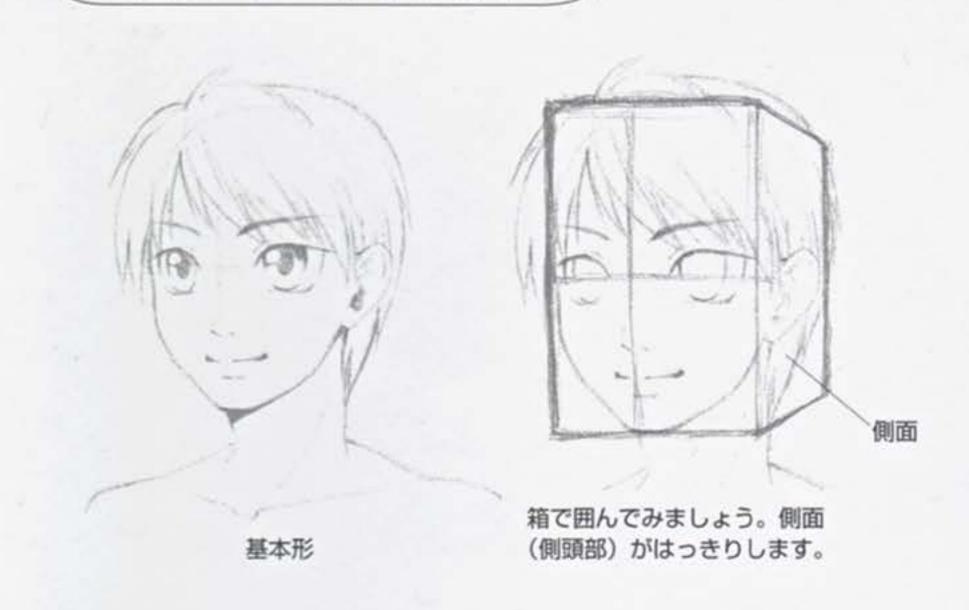
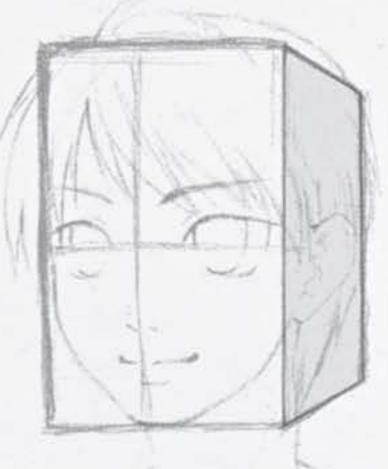
### ● カゲの境目

強い光に照らされると、光の当たっている部分とカゲの部分の境目がはっきりします。

弱い光に照らされると、境目はぼやけます。

球のカゲの境目が直線になることはありません。

## 顔カゲをつけてみよう

基本形

箱で囲んでみましょう。側面（側頭部）がはっきりします。

側面にカゲをつけます。光源を決めてカゲをつけるのが基本ですが、最初はカゲのつけやすい面をとらえて、あとから光源を設定しても構いません。

### ● 演出としてよく用いられる代表的な顔カゲ

光

ちょっと後方

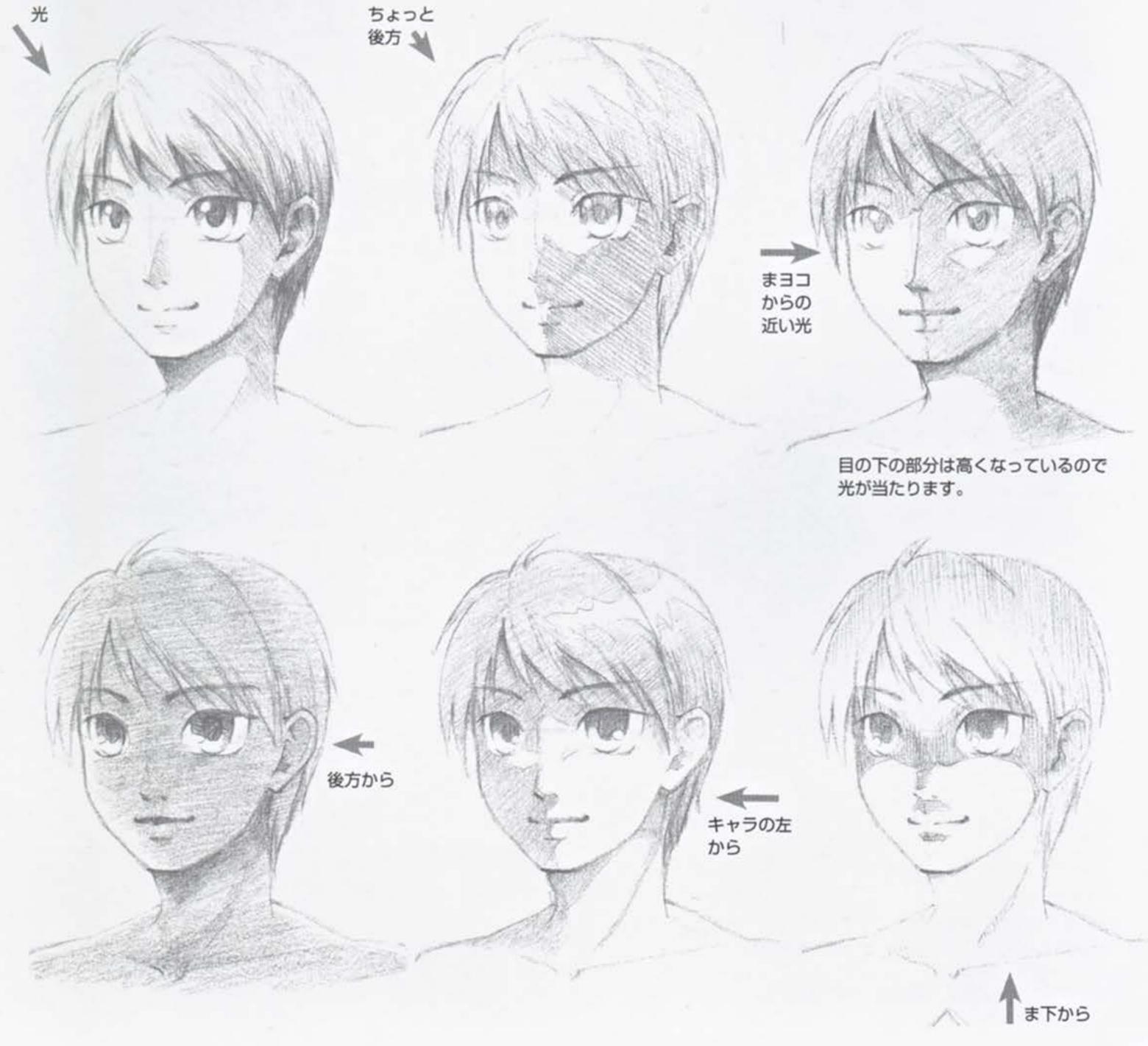
まヨコからの近い光

目の下の部分は高くなっているので光が当たります。

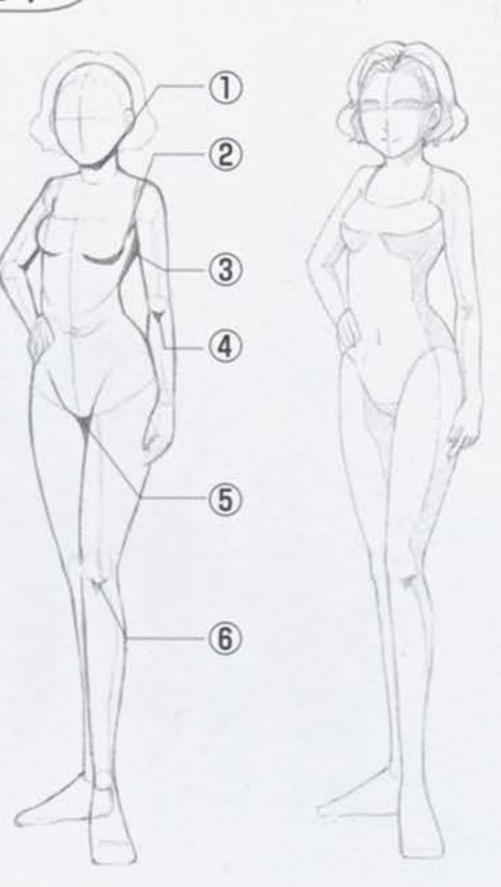
後方から

キャラの左から

ま下から

# 光とカゲを演出しよう

キャラの体や足もとにできるカゲの演出を学びましょう。

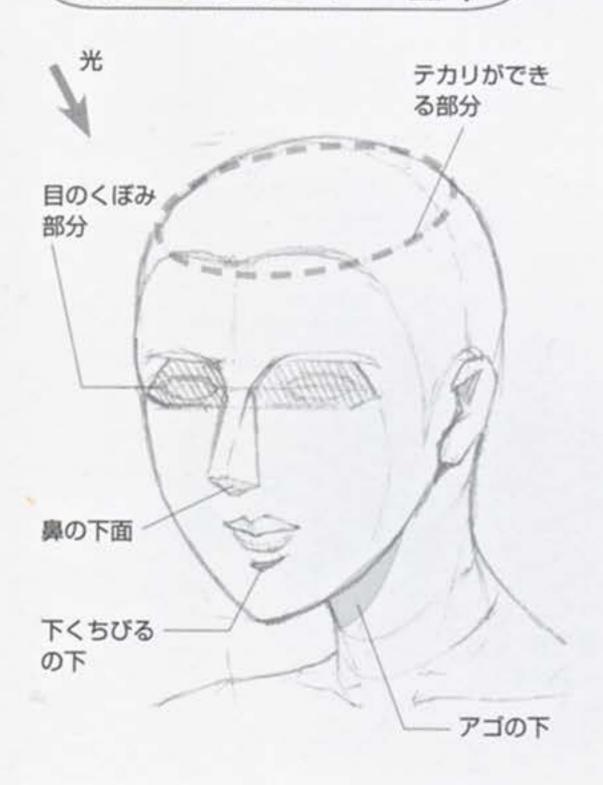
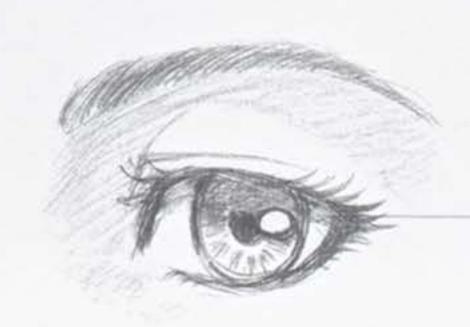
## 全身にできるカゲの基準

一般に、①アゴ下、②胸の下、③ワキの下、④ヒジ、⑤股、⑥ヒザ下…6か所をちょっと濃くするだけで立体感が出ます。

立体感の強調。側面にカゲができるように、光を設定します。

## 顔にできるカゲの基準

単純なエリア分け

やや凝ったエリア分け

髪の毛の流れをていねいに描いたときに効果的な表現

・目のくぼみ部分は、まぶたの上にグラデーションのトーンを貼るなどをして、おもにシャドウの効果を出したいときに用います。
・鼻の下は鼻の穴を「点」で描いて、カゲ表現の代わりにすることが多いです。

アップのときには、目に落ちるまぶたのカゲも表現しましょう。

## キャラカゲの演出

### 光とカゲのコントラストによる立体感を強調する演出

ナナメ上からの光

情緒的なシーンを演出する効果があります。

### 雰囲気を強調する下からの光による演出

怖いイメージを演出するのによく用います。

### 逆光による演出

不気味さより存在感がアップします。

目以外をほとんど黒くします。目が光っているように見える技法で、ロングのシーンで良く用います。

外側を白く残してコントラストを高めます。

表情に迫力を出したいときは瞳を描き込みます。

## 床に落ちるカゲの演出

カゲのない場合
●丸く落ちるタイプ。上からの光のときに用います。
●人の形に落ちるタイプ。逆光の演出にあわせて用います。
水たまり型
だ円型
大きなカゲ
水たまり型
小さなカゲ
だ円形。形をとらないこともあります。
草むら型
足もとまわりだけ草を描いて野原らしさを出します。
●キャラの足もとから長く伸びるタイプ。キャラとカゲは離れません。
真下に斜線を引くカゲ…ガラスや金属質の床などを表現します。
ナナメの斜線で描くカゲ…光の方向を表現します。
●複数の影が伸びるタイプ
右方向
左後ろの光でできるカゲ
ま後ろの光
複数のライトを想定したカゲ表現。光が後方(右、ま後ろ、左)からきているという設定で、舞台上にいるときや夜道などで用います。
●特殊:キャラとカゲが離れるタイプ
浮いているキャラの演出で、水たまりタイプのカゲを主体に用います。

## スピード感の演出

● 人物の形のカゲを斜線で描くタイプ

動いている部分を斜線で描きます。高速で動いているものを撮ったときにできる、写真のブレを演出します。

人の形に落ちるカゲを、動いてきた方向に向かって斜線で描きます。

● キャラのシルエットをカゲにするタイプ

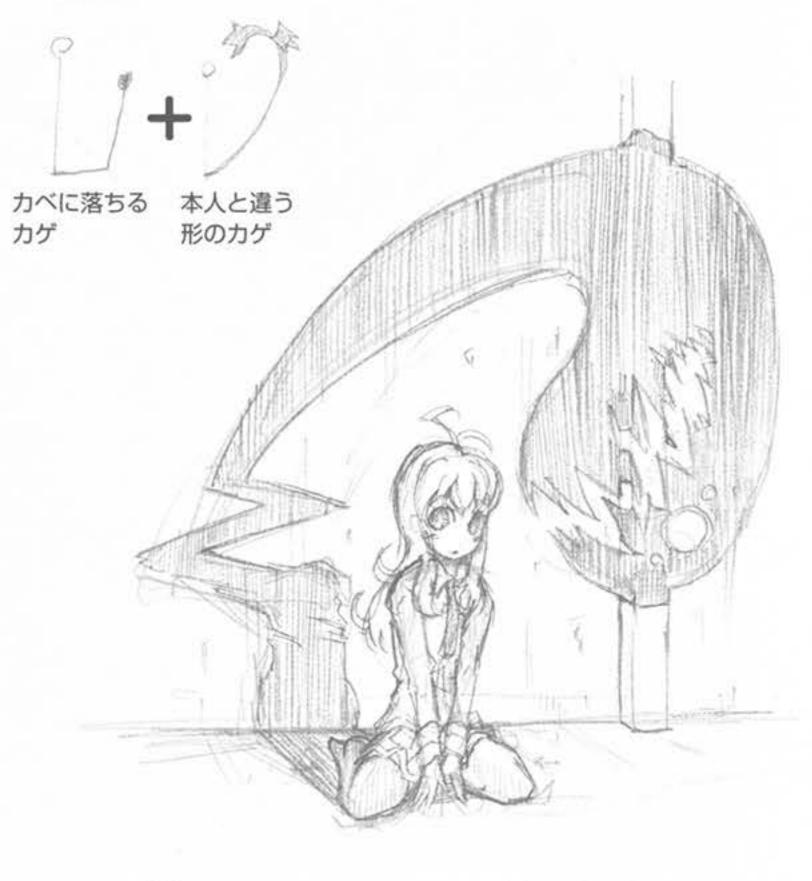
キャラのシルエットを斜線で表現します。怪しい動きの表現や高速の移動表現に用います。

## 肉感の演出

体の表面に現れた筋肉や骨格のカゲをタッチや斜線で描きます。

## 非日常的空間の演出

オカルトやファンタジー世界の表現、演出に用います。

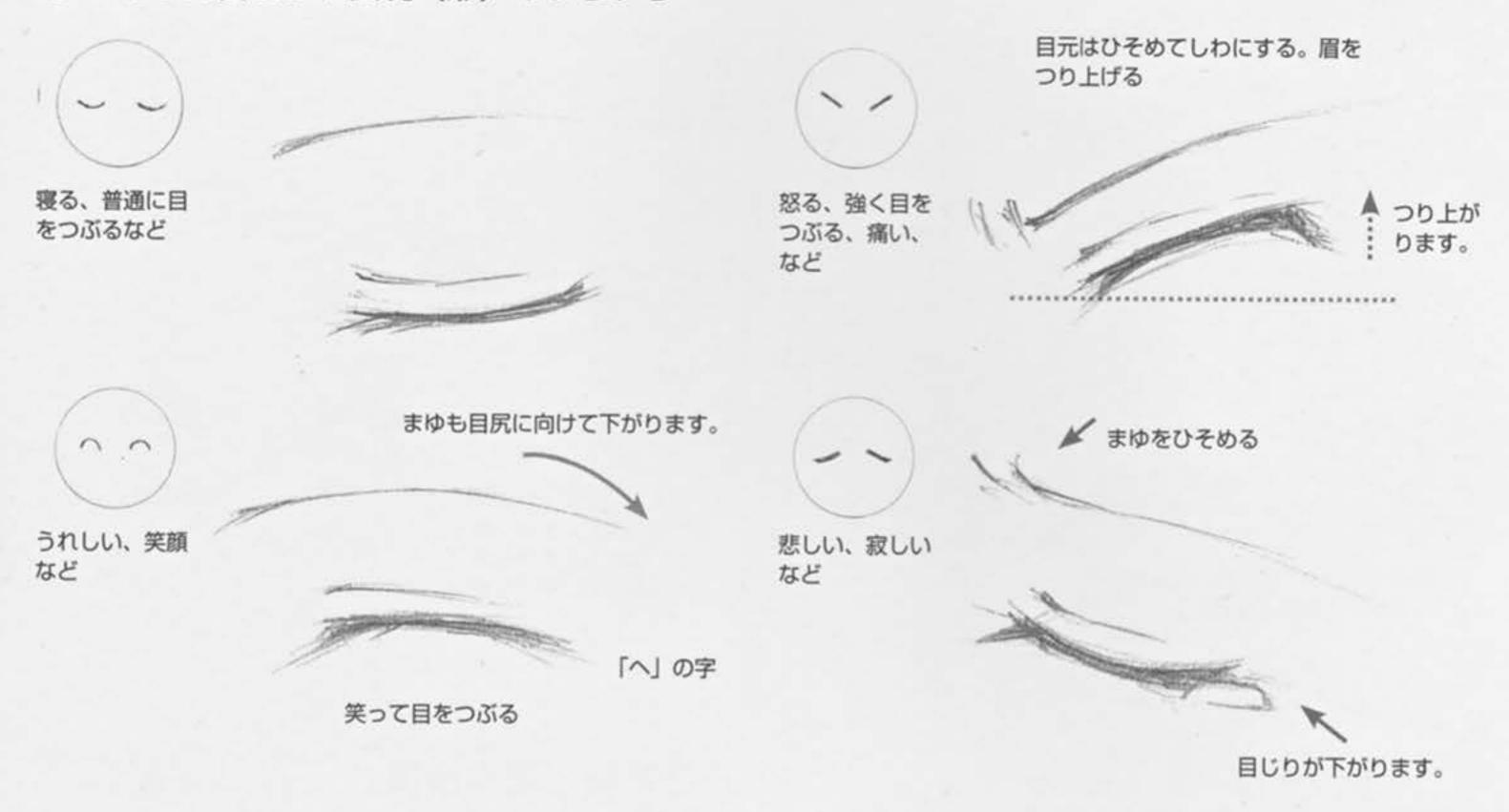
カベに落ちるカゲ ＋ 本人と違う形のカゲ

カゲが人物にしっかりくっついているのがポイントです。

# 感情マークを使うデフォルメ表現

「記号表現」といわれる表現法です。

## 感情マークの基本

人間の顔のパーツの形や動きをもとにしています。

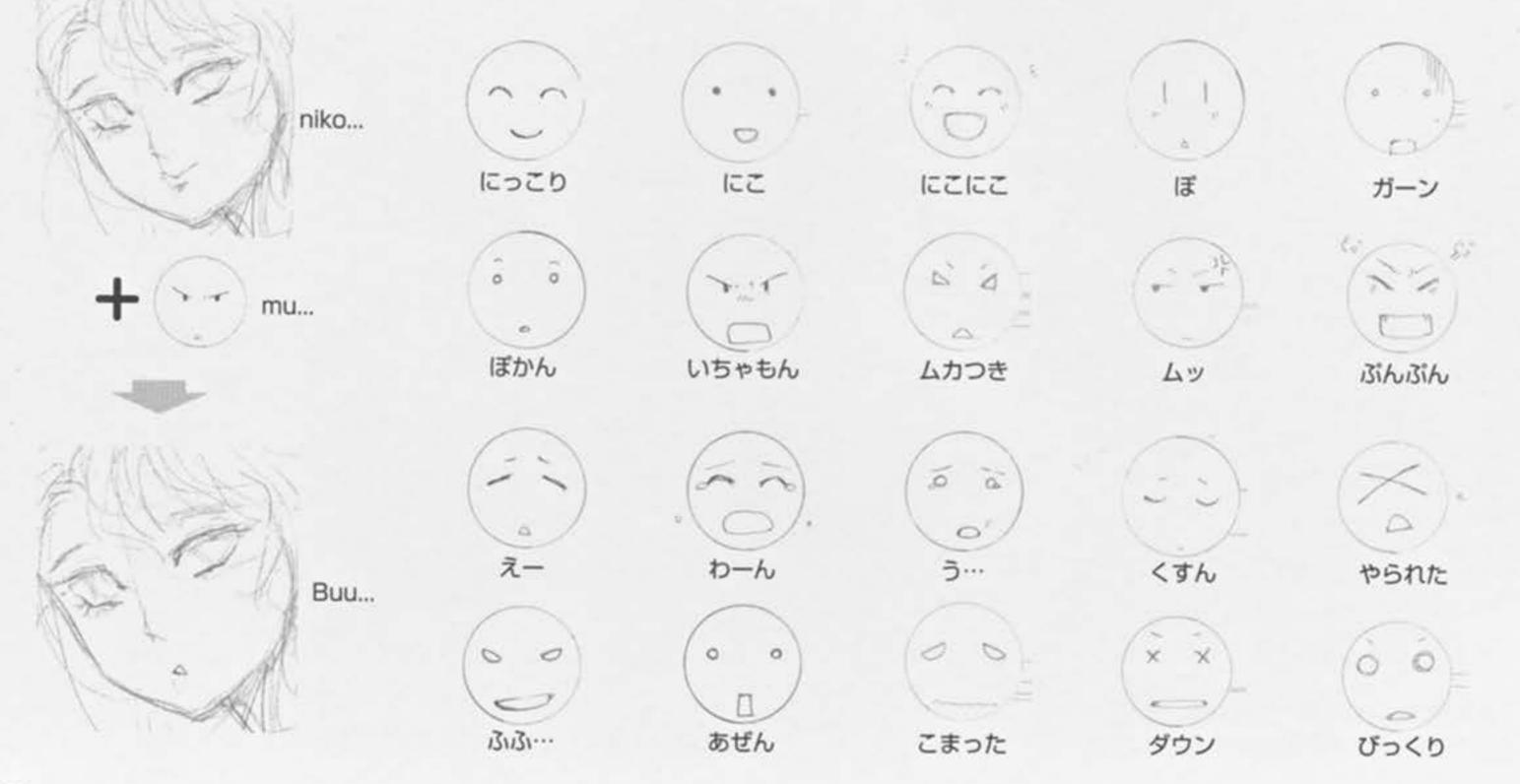
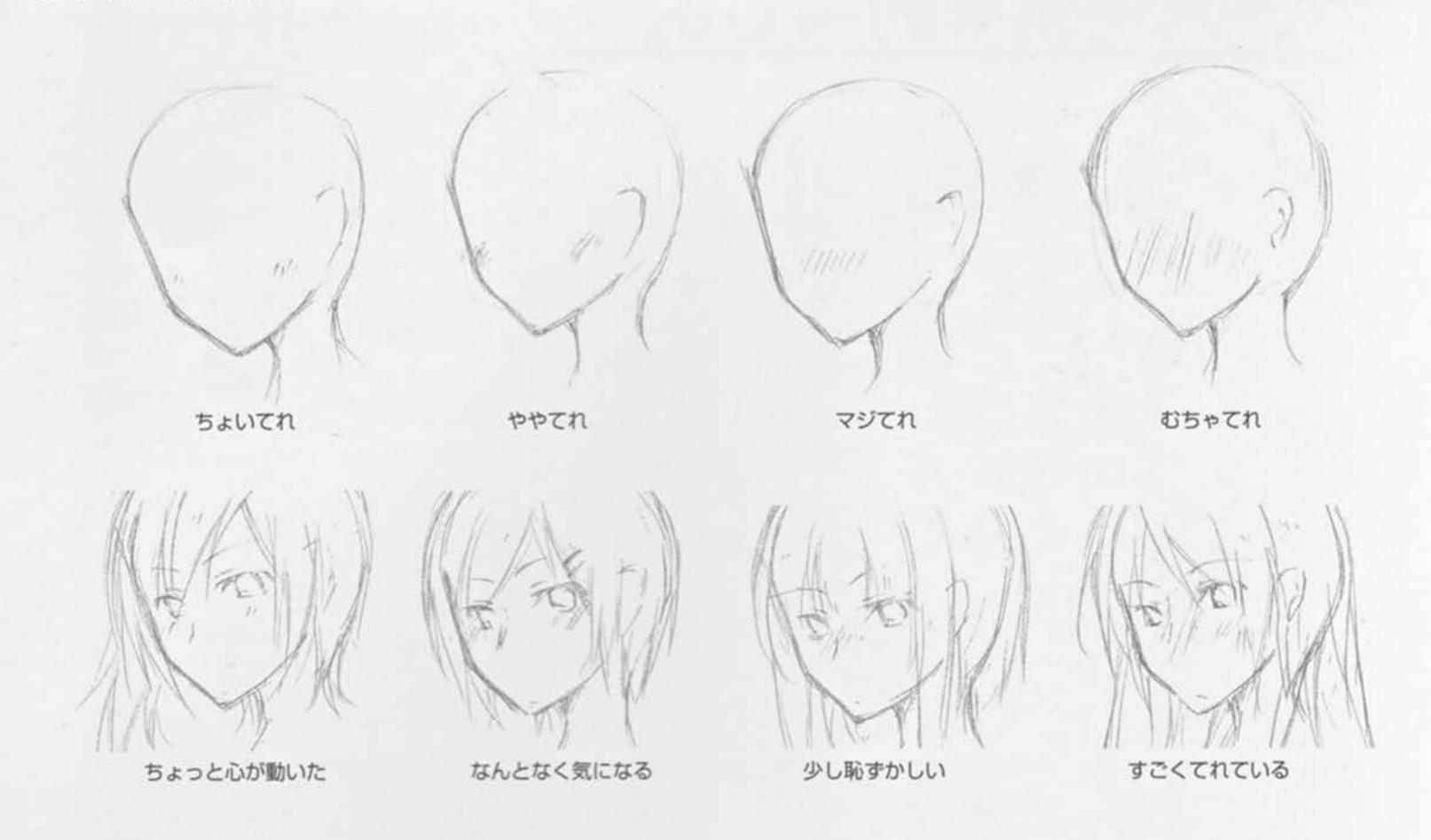
### ● つぶった目とまゆ表現（形）のいろいろ

### ● まゆ、目、口で作れる二十面相

まゆ、目、口…各々に○×△などたくさんの形があり、そのたくさんの形の組み合わせの数だけ、表情が作り出せます。パーツ同士の距離も重要です。

## ● 顔の赤らみ表現

短い斜線数本で表現します。「ヒゲ」ともいいます。

ちょいてれ　ややてれ　マジてれ　むちゃてれ

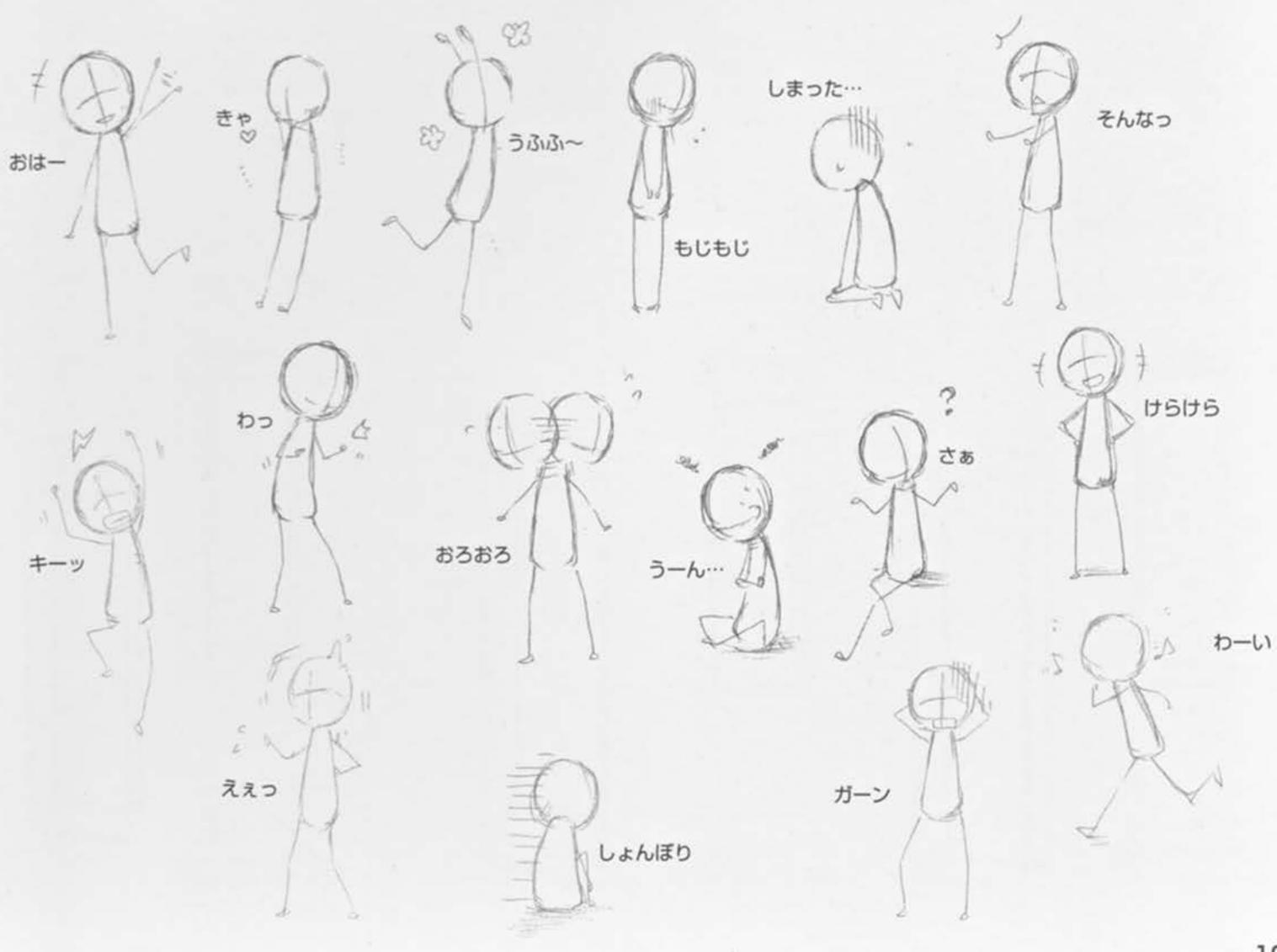
ちょっと心が動いた　なんとなく気になる　少し恥ずかしい　すごくてれている

## 顔を描かないキャラの場合

顔を描かない針金人形でも、感情マークで表情をだすことができます。

おはー　きゃ♡　うふふ〜　もじもじ　しまった…　そんなっ

キーッ　わっ　おろおろ　うーん…　さぁ　けらけら

ええっ　しょんぼり　ガーン　わーい

# レンズ効果を利用しよう

レンズを通して得られる空間のゆがみを意識した強調表現を学びましょう。

## 望遠効果と広角効果

カメラのレンズによって標準・望遠・広角の３つの画像タイプがありますが、作画は通常は望遠ふう、特殊効果に広角ふうに描かれます。

望遠レンズ…ゆがみが少なく、「普通に見た感じ」のものになります。遠近感があまりないのが特徴です。

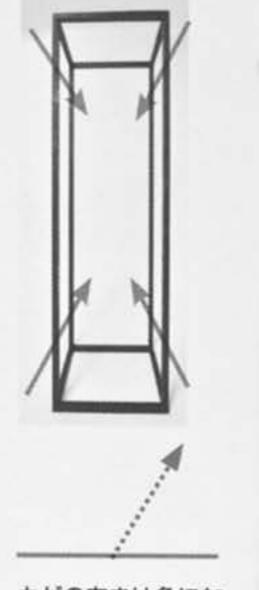
広角レンズ…ゆがみが大きく、「奥行き感が強調された感じ」のものになります。遠近感も強調されます。

標準レンズ…ほどほどに遠近感があり、ほどほどにゆがんでいます。通常のカメラでとったものはほとんどこのタイプなので、自然に見えるように作画するときには、補正が必要です。

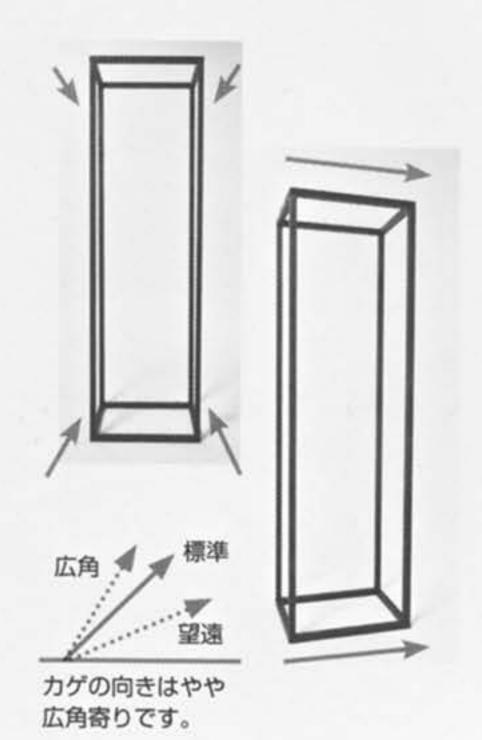
## 四角い枠組みを撮ってみた

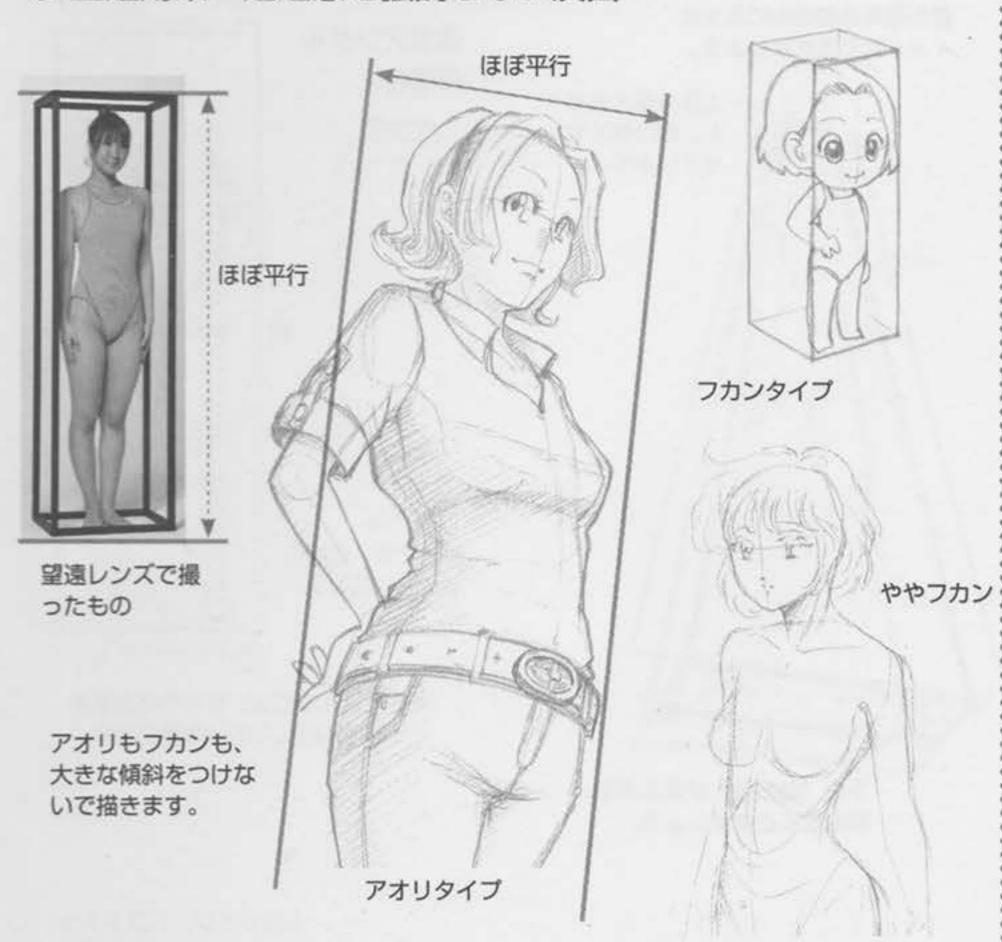
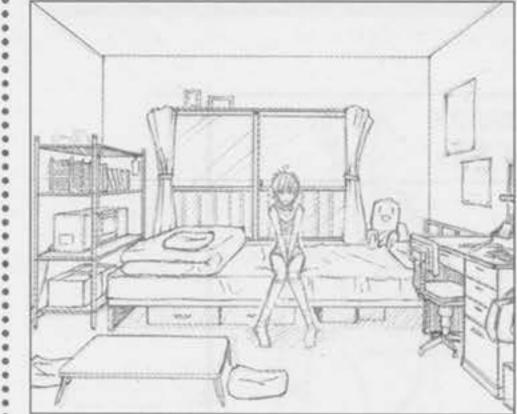
望遠レンズ

カゲの向きは平らに近づきます。

広角レンズ

カゲの向きは急になります。画面が大きくゆがみます。

標準レンズ

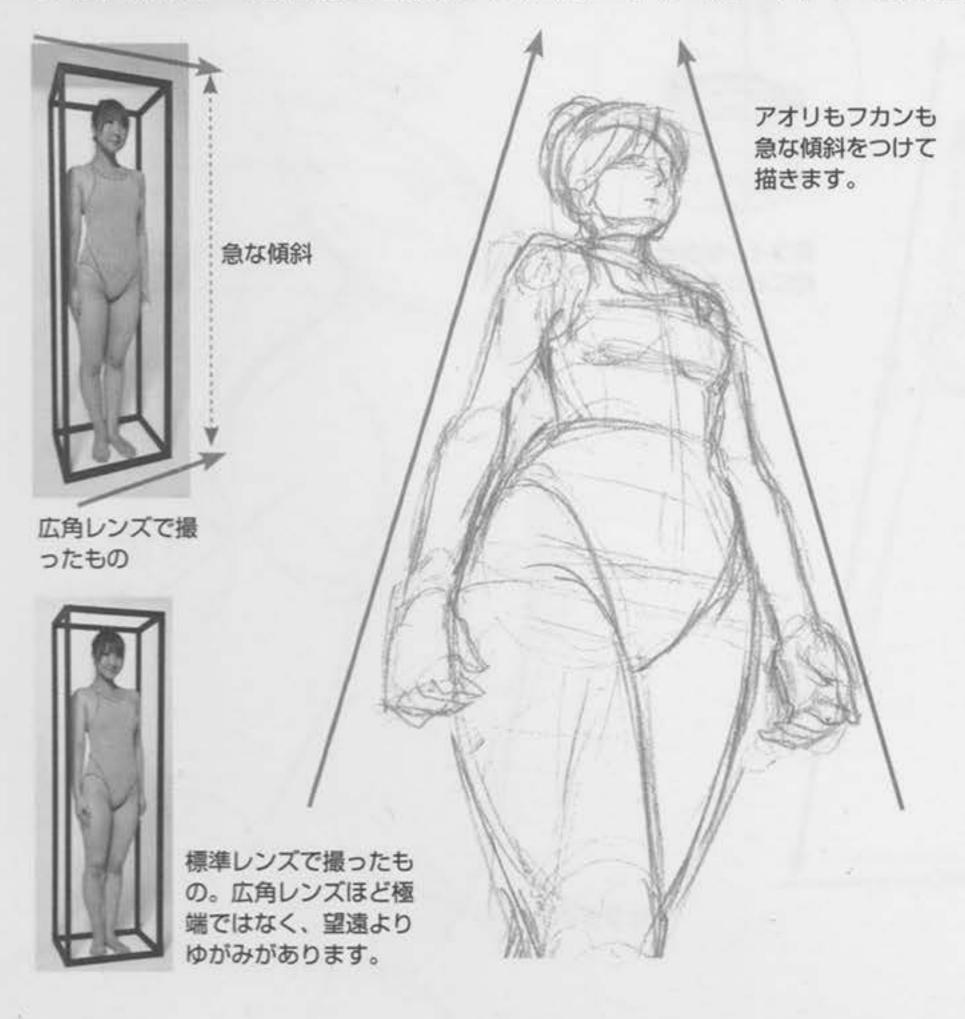
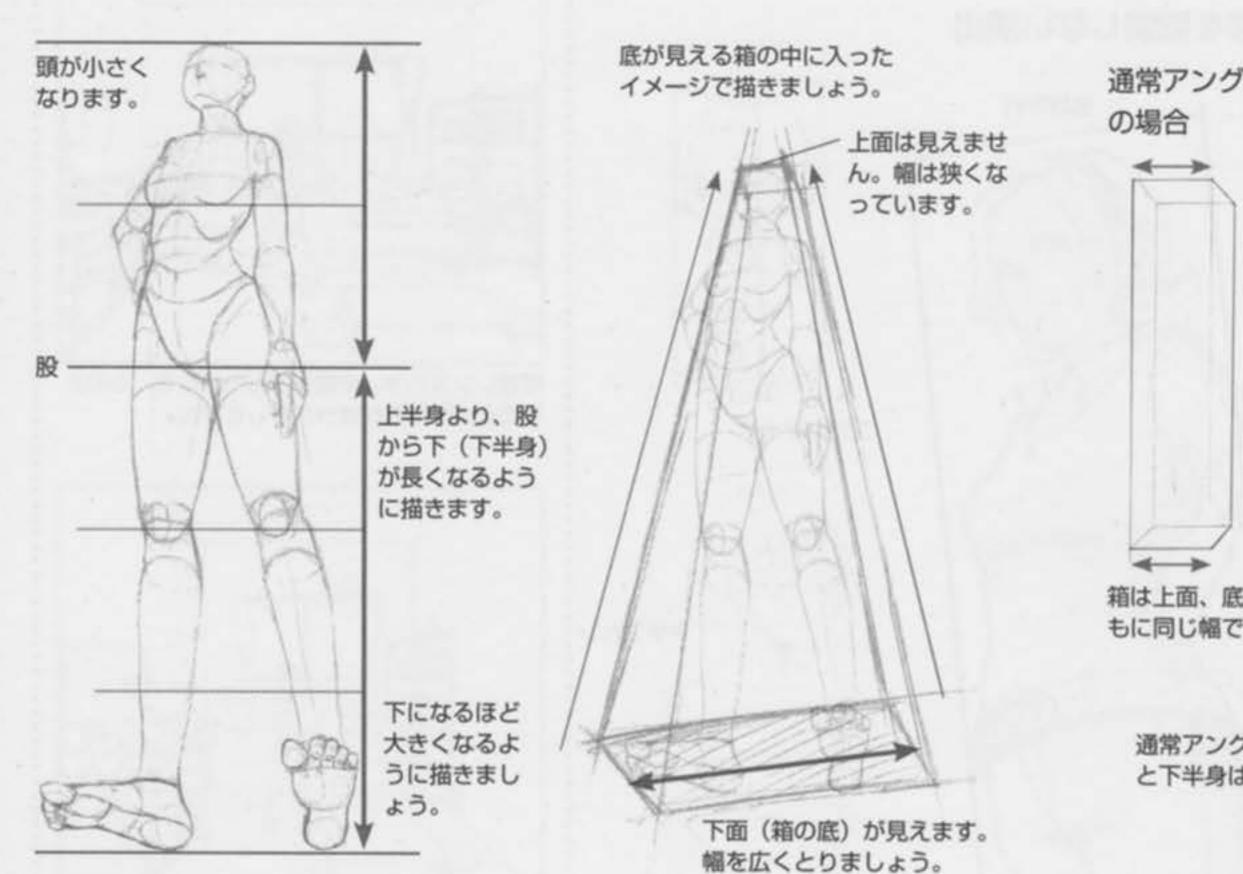
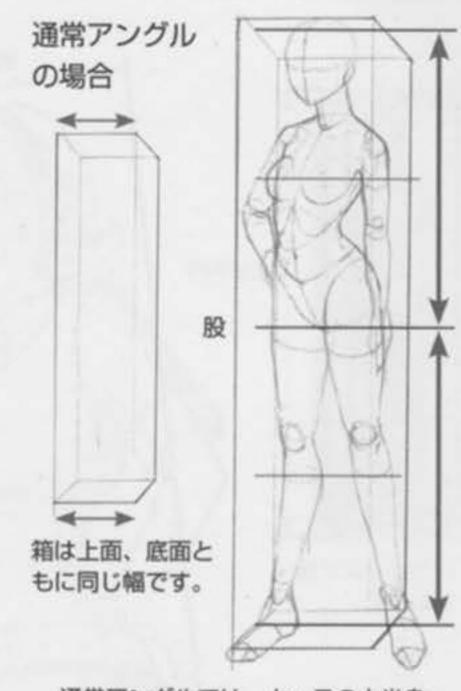
カゲの向きはやや広角寄りです。

## 作画に生かす実際を見てみよう

### ● 望遠効果…遠近感を強調しない演出

**室内の作画**

望遠レンズふう。空間が平たい感じで、ものとものとの距離感がはっきりしません。

広角レンズふう。空間が飛び出してくる感じで、ものとものとの距離感が強調されます。

### ● 広角効果…遠近感を強調する迫力・ドラマティックな演出

## アオリ効果…迫力

迫力のある構図です。見上げたキャラ描きましょう。

通常アングルでは、キャラの上半身と下半身は同じくらいの長さです。

### 作画手順　コツ

① どんなポーズを描くか通常のアングルでラフイメージ描いておきましょう。

② 頭が小さく、下になるほど大きくなるようにアタリを描きます。

上は狭く

下は広く

肩ラインは曲線的にとります。

③肩ライン、バストトップライン、ウエストラインなど、ヨコ方向のアタリのラインを曲線的に描きながら描きましょう。

肩ライン

バストトップライン

ウエストライン

股ライン

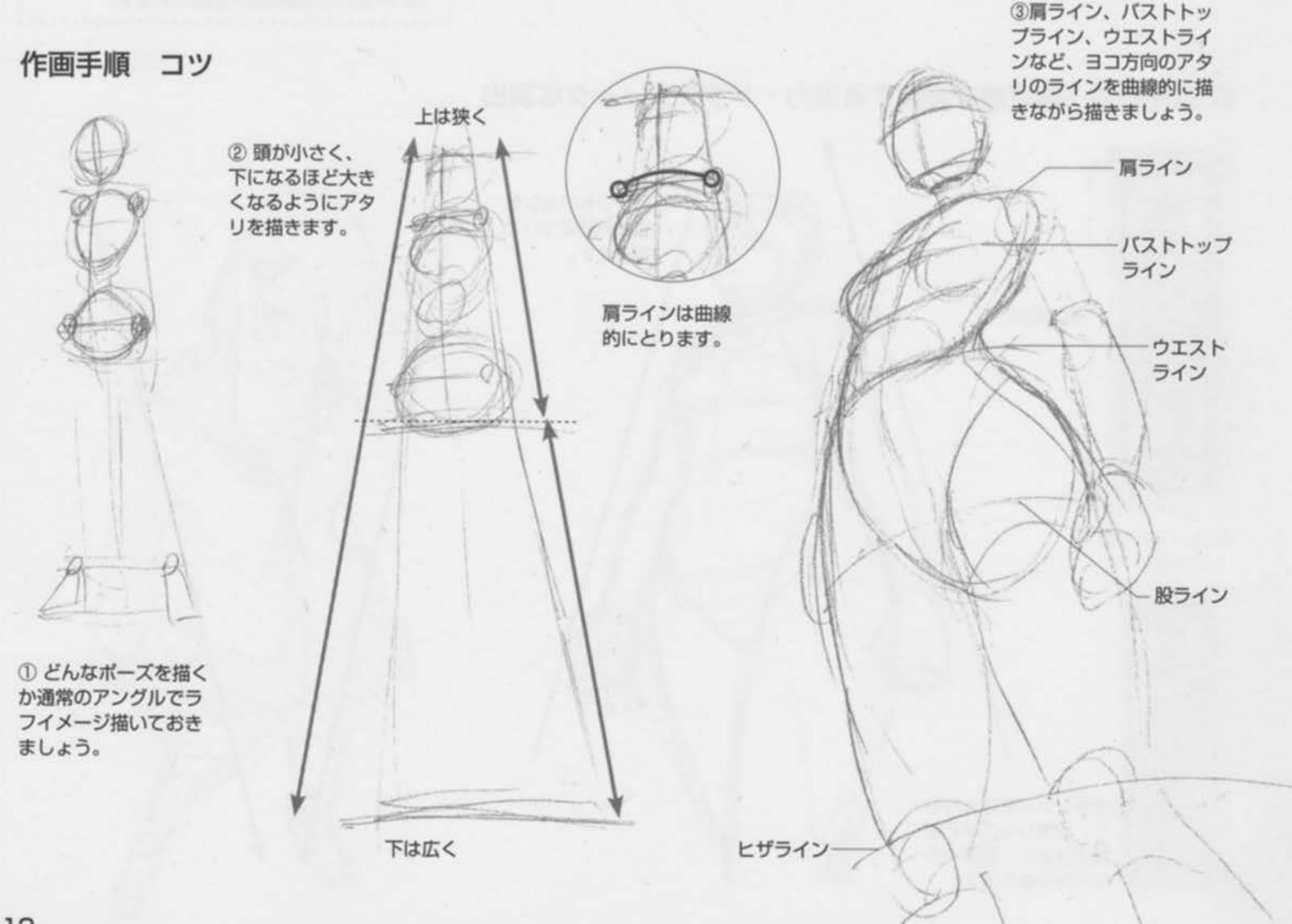
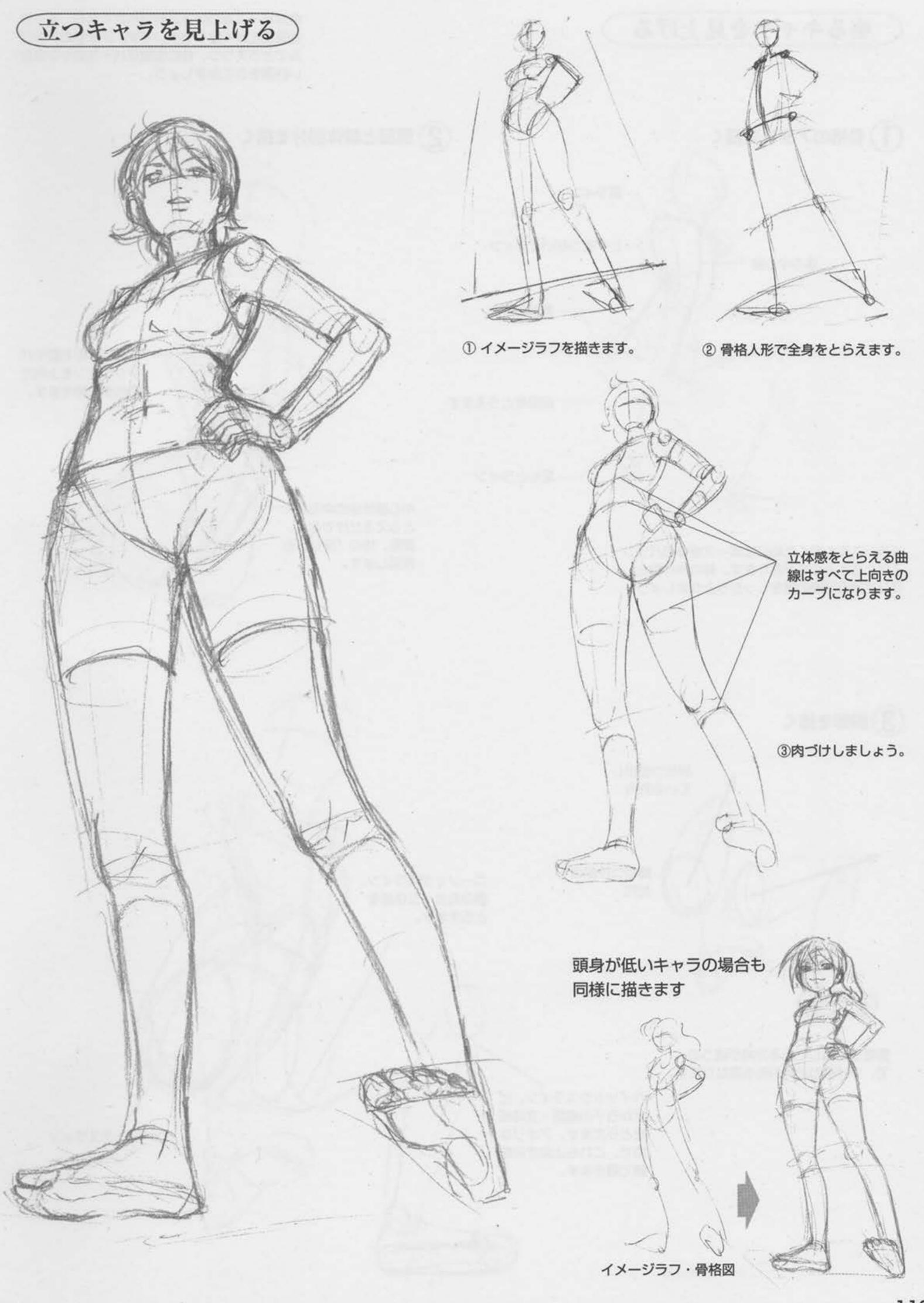
ヒザライン

## 立つキャラを見上げる

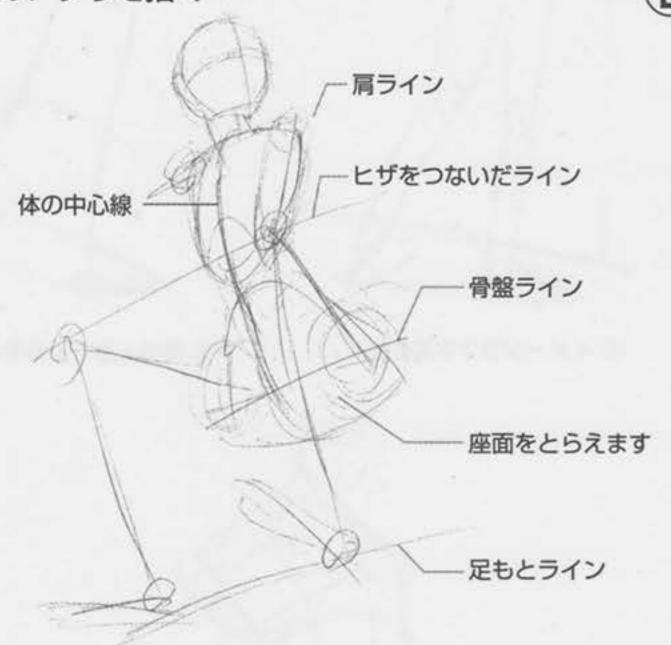
① イメージラフを描きます。

② 骨格人形で全身をとらえます。

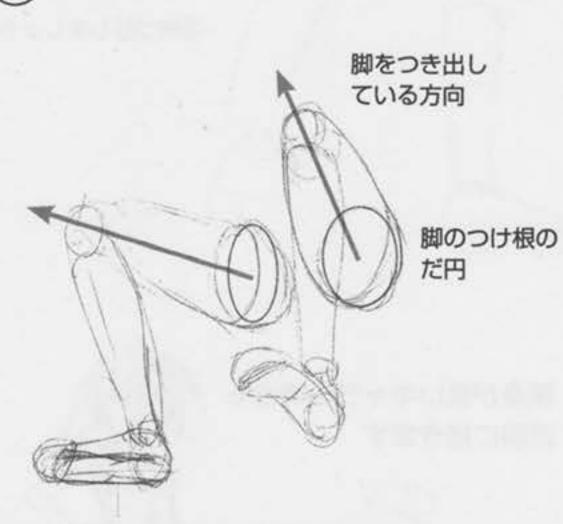
③肉づけしましょう。

イメージラフ・骨格図

## 座るキャラを見上げる

急なパースをつけると顔が小さくなり、キャラが目立たなくなりやすいです。アオリのアングルでとらえつつ、体に極端なパースのかからない作画をみてみましょう。

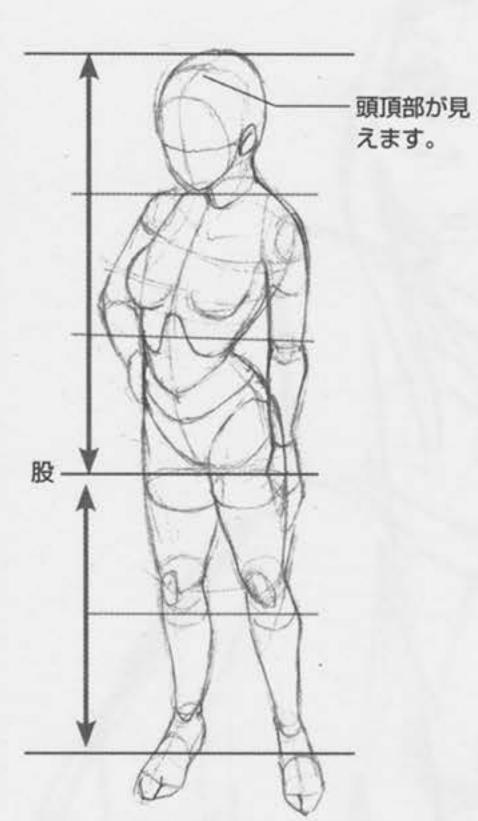
### ①骨格のアタリを描く

バランス良く描くためにはポーズ全体のバランスをとらえる必要があります。体の中心線と、ヨコ方向の目安の線をしっかりとりましょう。

### ②頭部と胴体部分を描く

### ③脚部を描く

脚をつき出している方向が違うので、つけ根のだ円の形も異なります。

⑥アウトラインを整えて完成
④肩まわりや腕を描く
肩を上げているので、鎖骨はV字状になります。
左右の関節の位置バランスをとりながら描きます。
⑤全身を描く
一番手前にある脚に、腕も胴体（座面部）も隠れるので、一番奥の胴体から作画しなければなりません。
ラフイメージを持って描き始めることが大切です！

# フカン効果…伝達

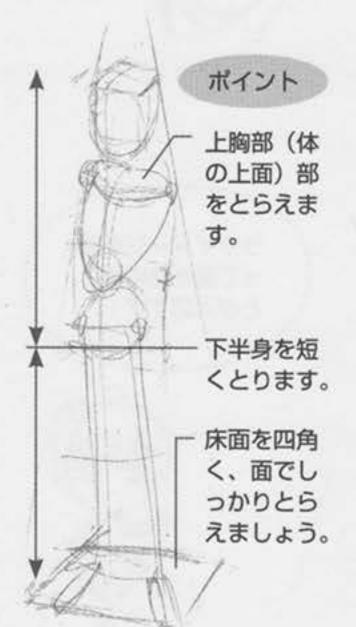
状況を伝えるのに効果的な構図です。階段やビルの上など、高いところから見下ろしたキャラ描きましょう。

股から上（上半身）が長く、また下になるほど小さくなるように描きます。

ポイント

体のヨコ方向の目安の線はすべて下向きのカーブになります。

## 歩くキャラを見下ろす

### ● 作画の手順

頭を少し大きめに描きましょう。

① ポーズのイメージラフを描きます。

② バストラインやウエストラインを下向きのカーブにとりながら、肉づけします。

③アウトラインを整え、細部を描き込んで完成です。

## ● 真上近くからとらえた場合

頭のアタリ

上胸部。胴体の厚み

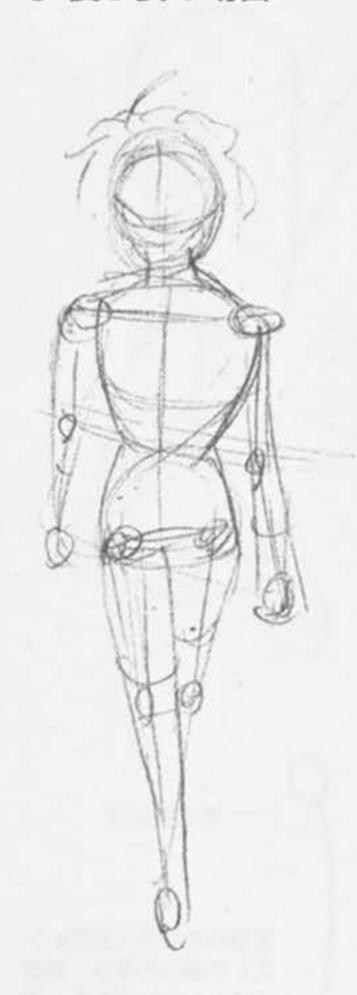
肩ライン

骨盤ライン

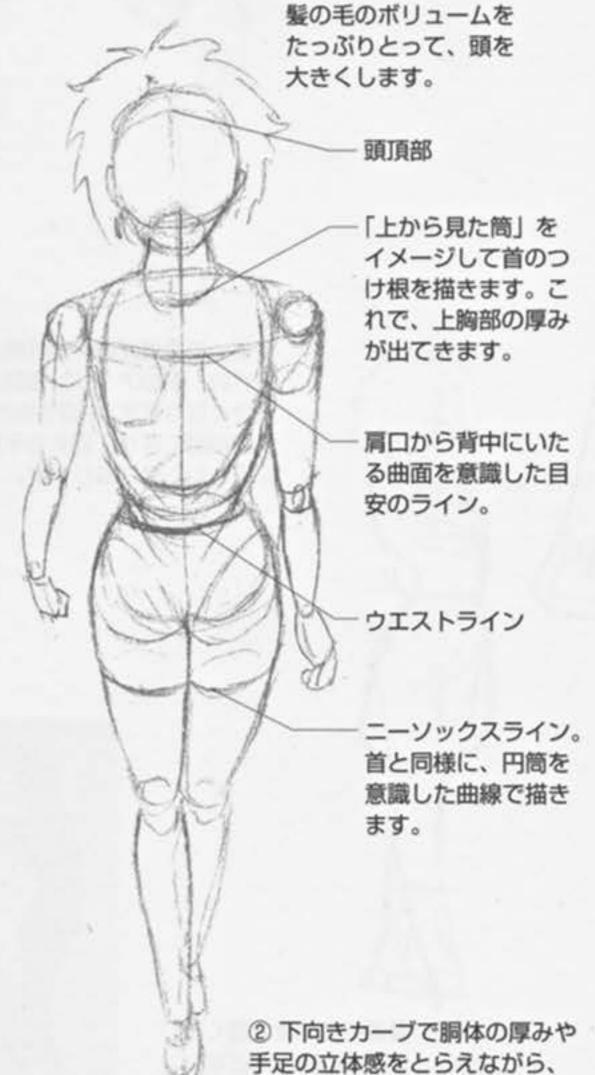
ヒザ

① 胴体は上から見た板状に描きましょう。ウエストラインがとれないので、ヒザまわりや足首ラインを下向きの曲線で描き、フカンの立体感をとらえます。

② 頭の形を整え、乳房を胴体にのせます。手足も上から見た円筒形を意識しながらアウトラインを整えます。

## ● 後ろ姿の場合

① 普通のアングルで見た後ろ姿を基本にラフイメージを描きます。

② 下向きカーブで胴体の厚みや手足の立体感をとらえながら、フカンで見た立体にしましょう。

③アウトラインを整え、細部を描きこんで完成です。

## フォルムにフォルムを加える効果

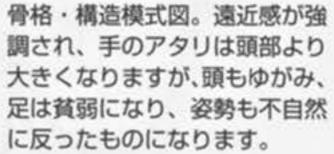
写真に撮ることができないものも、それらしく描くことができます。

**望遠レンズで撮った場合**
**…全身のバランスは理想的。でも手が目立たない**

骨格・構造模式図。丸でとらえた手のアタリは、頭部より小さいことがわかります。

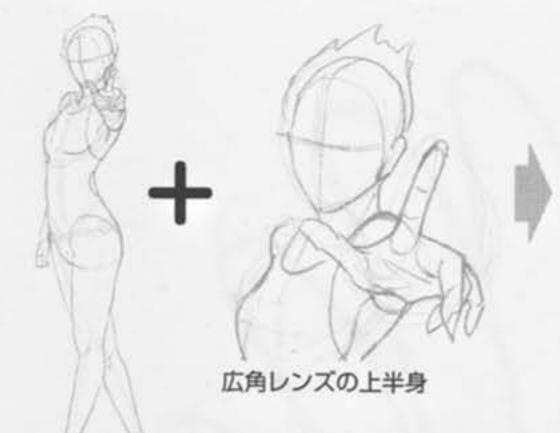
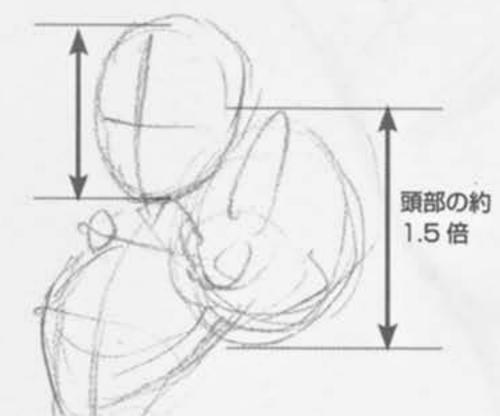
**広角レンズを使うと**
**…手は目立つけど、全身がゆがむ**

骨格・構造模式図。遠近感が強調され、手のアタリは頭部より大きくなりますが、頭もゆがみ、足は貧弱になり、姿勢も不自然に反ったものになります。

普通に見たまま描くと、遠近感のほとんどないものになります。

手のサイズ

普通のカメラ（通常レンズ）で撮った場合。実際にはこんなに反り返って立っているわけではありません。

**望遠レンズの全身に、広角レンズの上半身を合成するには**
**… 望遠の全身フォルムに広角の上半身フォルムを加える**

広角レンズの上半身

望遠レンズの全身

イメージする頭部と手のサイズの比率をとらえましょう。

①普通の全身を描き、手のアタリを 1.5 倍サイズで描きます。

②完成。写真では不可能な演出のキャラが完成します。

## 代表的なレンズ効果のいろいろ

望遠レンズ
全身のバランスはいいですが、つき出した手が目立ちません。

標準レンズ
体の立体感はやや強調されますが、まだ手は目立ちません。

標準レンズ手のアップ
手は目立つサイズになりましたが、フカンのように胴体や脚部が貧弱になりました。

広角レンズ
手は強調されましたが、ますます足が遠くなり、頭も長く変形しています。

# ダイナミックデフォルメ

## ～さらにデフォルメする作画～

実写では不可能な、キャラの存在感を強調する作画技法を学びましょう。

### フカンで手を差し出したポーズをダイナミックに描く

広角効果に見えますが、「フォルムにフォルムを足す」手法で描きます。

通常タイプ

チビキャラ

作例：森田和明

## 通常タイプの作画

手にはほとんどパースはかかっていません。

腕の太さも通常通り描かれています。

胴体部…ゆるやかにパースがかかっています。

手のアタリ。厚みを意識して形を大づかみにとります。

だ円を描いて指の太さをビジョンに入れながらアウトラインを描きます。

手の厚みをとりましょう。

こちらに向けて差し出した腕。ヒジ関節のアタリは、ほぼ丸です。

骨格・構造をとらえる模式図。関節をとらえながらアタリを描きます。

足は一番遠くなので、小さめに描きます。カカトから先を細くすることで、遠さと同時に女のコらしさを出します。

下向きのカーブを引いて目安にしながら、胴体部分を描きます。

## チビキャラの場合

※パースをつける…先細りにする、一端を大きくするなど、「遠近をつける作画」のことをいいます。

# アオリのポーズを ダイナミックに描く

「アタリを描く段階で、胴、腕、脚の断面を描いてみると描きやすいです」（森田談）

## 強調したい部分にパースをかける

頭と首のつながりをとらえるだ円

中心線。胸部と腰部の向きが違うので、S字状に描きます。

上に向かって手を伸ばしている動きを表すために、手を小さめに描きます。

胴体のパース。顔がわかるように、急な傾斜ではありません。

後ろに真っ直ぐ伸ばす腕のラインで、遠近感を強調します。

パースはほとんどかかっていません。普通に描いた脚です。

カカトを強調して足を大きく見せています。頭の2倍くらいのサイズに足を描く…それだけで、ダイナミックな広角効果が生まれます。

# フカンのポーズをダイナミックに描く

頭を大、胸部を中、腰部を小、の大中小でとらえましょう。

手の厚みをとって、指のつけ根を丸く描きます。

髪のボリュームの目安

胴体のライン。胸部も腰部もひとつながりで描きましょう。

上胸部のセンターライン

肩関節

アームホール

ヒザ関節

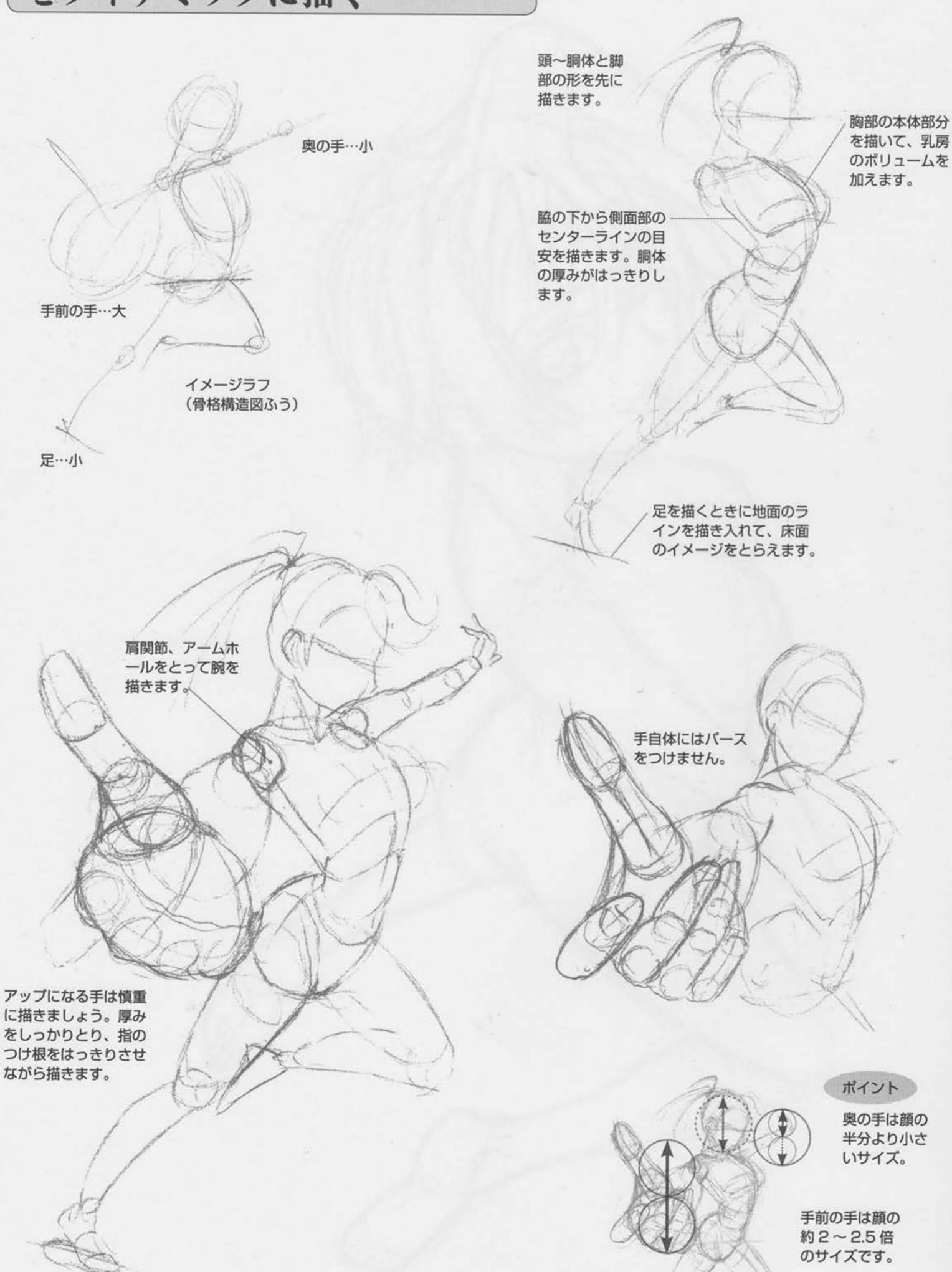
断面をだ円で描きます。

頭の曲面にそうように指を曲げます。

指は放射状に開きます。第２関節（指のまん中あたり）で曲げるようにすると描きやすく、動きがわかりやすいものになります。

通常のフカン、ひねりのポーズ

# 広角的なパースのついたポーズをダイナミックに描く

伸ばした手足にパース（遠近）をつけましょう。

■著者紹介


林 晃（はやし・ひかる）

1961年、東京生まれ。東京都立大学人文学部／哲学専攻卒業後、本格的にマンガ活動をはじめる。ビジネスジャンプ奨励賞、佳作受賞。マンガ家・古川肇氏、井上紀良氏に師事する。実録マンガ「アジャ・コング物語」でプロデビューを果たした後、1997年にマンガ・デザイン制作事務所Go office（ゴーオフィス）を設立。「マンガの基礎デッサン」（ホビージャパン刊）、「コスチューム描き方図鑑」、「スーパーマンガデッサン」、「スーパー何頭身デッサン」、「スーパーパースデッサン」（以上グラフィック社刊）、「マンガの基本ドリル」（廣済堂出版刊）など国内外50冊以上にも及ぶ"マンガ技法書"を制作している。日本工学院専門学校／マンガ・アニメーション科非常勤講師

◆ http://www.go-office.jp/

角丸 円（かどまる・つぶら）

物心ついてからずっとスケッチやデッサンに親しみ、中学と高校では美術部部長を務める。実質はマンガ研究会兼ガンダム懇談会と化していた美術部と部員を守護し、現在活躍中のゲームやアニメ関係のクリエーターを育成。自身は東京芸術大学美術学部で映像表現や現代美術全盛の中、油絵を学ぶ。



**マンガの基礎デッサン**
**デフォルメ編**

2008年7月15日 第1刷発行

著者　林 晃（Go office）・角丸つぶら



企画　谷村康弘

発行人　山口英生
編集人　佐田泰士
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8
電話 03-5304-9112（営業・編集）

Printed in Japan
印刷所　三共グラフィック株式会社





ISBN 978-4-89425-726-9 C2371



■スタッフ / Stuff

●作画
森田和明（Kazuaki MORITA）
戸屋奈緒美（Naomi TOYA）
緑川いづみ（Izumi MIDORIKAWA）
桔崎 昂（Kou KIZAKI）
吉見明奈（Akina YOSHIMI）
宋ユンジョン（Son YUNJUN）
烏丸 黒（Kuro KARASUMARU）
林 晃（Hikaru HAYASHI）
瓦屋根（Kawarayane）
加藤 聖（Akira KATO）
いっち（Icchi）
雪野 泉（Izumi YUKINO）
星野里佳（Rika HOSHINO）
夢幻 桜（Sakura MUGEN）
緋原よう（You HIHARA）
（順不同）

●モデル
佐藤麻希子（Makiko SATO）
高橋拓実（Takumi TAKAHASHI）

●撮影
今井康夫（Yasuo IMAI）

●カバー原画
森田和明（Kazuaki MORITA）

●カバーカラーリング
島崎けんと（Kent SIMAZAKI）

●カバーデザイン
山口至剛デザイン室（Shigou YAMAGUCHI DESIGN STUDIO）

●編集
林 晃[Go office]（Hikaru HAYASHI-Go office-）
角丸つぶら（Tsubura KADOMARU）

●編集補佐
濱田実穂[Go office]（Miho HAMADA-Go office-）

●編集協力
中川裕美（Yumi NAKAGAWA）
吉澤英輔（Eisuke YOSHIZAWA）

●企画協力
久松 緑（Midori HISAMATSU）

●協力
日本工学院専門学校／マンガ・アニメーション科

リアルを
脳でろ過！
それが
ディフォルメ
森田和明

9784894257269
1922371016000
ISBN978-4-89425-726-9
C2371 ¥1600E
定価：本体1600円+税